REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº32 - 350 PTAS

Nintendo Acción

Nintendo International Licensed Product

ULTRA 64 DA LA CARA

Todo sobre Killer Instinct en 16 bits

8 426239 010023 00032

HOBBY PRESS

Regalamos 25 Game Boy Special Edition

sorteamos 45 Viajes a Disneyland Paris

Donkey Kong Country 2 en SNES, y Donkey Kong Land en Game Boy

¡¡Es él, ha vuelto!!

Kirby's Dream Land 2, Unirally, International Superstar Soccer





Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Javier Abad
Begoña Contento
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Elena Jaramillo
Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
Javier Castellote, David García,
Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial:
María C. Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Julio
1995
350 pts.



La portada: Donkey Kong

El mono de Nintendo hace doblete este mes. Donkey se estrena en Game Boy con un juego fantástico en el que las nuevas tecnologías empiezan a marcar el rumbo que deben tomar los juegos portátiles. Gráficos renderizados, escenarios 3-D y todo el sabor de un personaje que ha calado hondo en la clientela Nintendo son algunas de sus características. Pero el fenómeno no se detiene ahí. El mono vuelve a SNES de la mano de un Diddy pletórico y de una nueva compañera que Rare se ha sacado de la manga. Investiga en nuestro dossier cómo será el Donkey Kong que nos viene y quédate alucinado.

Super Stars



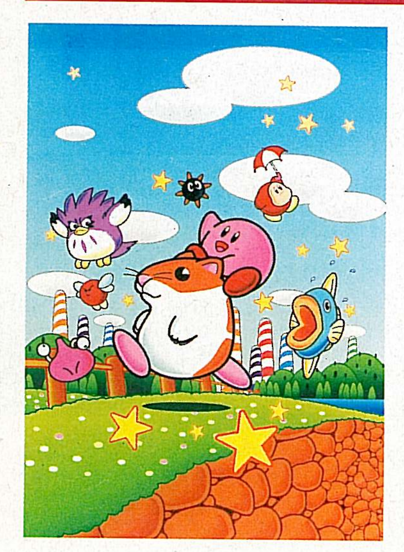
34 'Judge Dredd' es el cartucho más espectacular que se acerca este mes a las páginas con nota de la revista. El juego de Acclaim y Stallone está ya listo para demostrar al personal cómo se las gasta la compañía americana cuando se trata de versionar una buena película. Más, en el interior.

Reportaje E3

20 Se hablará de un antes y un después del show de Los Angeles. Y uno se olvidará de todo lo que ha habido antes para centrarse en el prometedor futuro que llega. Lo de prometedor, sin comillas, viene a cuento de que muchos ya daban por sentado que la nueva generación de máquinas se impondría sin remisión ¡ya! Y fijaos cómo están las cosas: cuerda para rato, cuerda de la buena.



En Clave Nintendo



54 Nuestro buque insignia de este mes, el juego que más nos ha gustado 'destripar', no necesita presentación. En el Olimpo del videojuego le consideran un rey... redondo. Va de súper estrella y ya se las sabe todas. Kirby es el héroe de este número. ¿Te atreves a meterte en su juego?

Así es este número de Nintendo Acción



TE ASEGURAMOS LAS MEJORES
BABEL
MACHU PICCHU
ILLUSION of TIME
Veintidós destinos desconocidos y llenos de encerronas. Castillos tenebrosos. Cuevas aterradoras. Calabozos torturantes. Y 750 de los más terribles... más sanguinarios... más despiadados enemigos de todos los tiempos. Te escupirán ácido. Intentarán estrangularte. Pretenderán envolverte en sus melodías de fuego. Pero no todo son malas noticias. Encontrarás algunos amigos en el camino.
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
Sí, por primera vez para Super Nintendo, un juego de aventuras que te habla en tu propio idioma.



VACACIONES DE TU VIDA.

(LO QUE NO TE ASEGURAMOS ES QUE CUANDO VUELVAS SIGAS SIENDO EL MISMO).

TUS VACACIONES ESTÁN SENTENCIADAS.
¿PUEDES HACER ALGO CONTRA EL DESTINO?
SÍ. LUCHAR CON UÑAS Y DIENTES... MÁS QUE EN THE LEGEND OF ZELDA...
MÁS QUE EN SECRET OF MANA. ES TU ÚNICA SALIDA.

ILLUSION OF TIME.
SÓLO PARA SUPER NINTENDO

GRAN MURALLA





LIBRO DE PISTAS

74 PÁGINAS, TAMBIÉN EN CASTELLANO, QUE TE PONDRÁN SOBRE AVISO DE LOS PELIGROS QUE DEBERÁS AFRONTAR Y QUE TE DARÁN ALGUNOS VALIOSOS CONSEJOS PARA SUPERARLOS CON ÉXITO.

SI HAS LLEGADO HASTA AQUÍ, YA NO HAY RETORNO. PARA ASEGURARTE LAS MEJORES VACACIONES DE TU VIDA, NO TE QUEDA OTRO CAMINO QUE EL QUE TE LLEVA A LA TIENDA. LÁNZATE A LA AVENTURA CON ILLUSION OF TIME. SÓLO ASÍ PASARÁS UN VERANO INOLVIDABLE... TANTO QUE QUIZÁS NO VUELVAS A SER EL MISMO.





**ILLUSION OF TIME.
LA AVENTURA MÁS COLOSAL
DE TODOS LOS TIEMPOS.**



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

«Kirby´s Active», en la órbita de los nipones

Nintendo cancela el lanzamiento de 'Kirby´s Dream Course' y 'Pac-in-Time'

Este mes deberíamos haber tenido el gusto de escribir sobre dos grandes juegos de Nintendo cuyos nombres, 'Kirby´s Dream Course' y 'Pac-in-Time', seguro que se echan de menos en nuestra sección de novedades. Vaya por delante nuestro lamento, pero lo cierto es que no ha podido ser. Hace un par de días supimos que **Nintendo España no iba a lanzar finalmente ninguno de los dos juegos** a pesar de que tanto pedidos como previews de toda clase estaban ya fuera de control.

El caso de 'Pac-in-Time' ha sido provocado por **algunos problemas en la producción del cartucho.** Respecto al motivo por el que el golf de Kirby no va a aparecer en nuestras consolas, enseguida os lo explicamos. Resulta que **Nintendo ha desarrollado un nuevo cartucho con Kirby** de protagonista. Se llama 'Kirby´s Active' y parece una especie de mezcla entre el fabuloso 'Kirby´s Dream Land' de Game Boy y el no menos aclamado 'Donkey Kong Country'. Al ajo, las plataformas de siempre sólo que en plan renderizado. Hemos sabido que **el desarrollo de 'Kirby´s Active' va viento en popa** por lo que, dado que el mercado no está para muchas florituras, Nintendo ha creído conveniente **esperar un pelín, lanzar este Kirby renderizado** cuando corresponda y prescindir del Dream Course por aquello de no colapsar el panorama con la imagen del gordinflón. Una pena, con lo bien que nos había quedado la 'SuperStar'.

La presentación del cartucho, simplemente genial

'Illusion of Time'ya arrasa en las tiendas

'Illusion of Time', el **primer cartucho de Rol en perfecto castellano que llega a España,** marcha viento en popa. Baste deciros que a **los tres días de salir a la venta ya había vendido los 6.500 cartuchos** que aterrizaron en España. O sea, **que se rompió stock**, como dicen los expertos.

Tal vez una de las claves del éxito arrebatador de este juego sea, además de su traducción, **la presentación (el empaquetado) del producto.** Un lanzamiento así de importante **no podía pasar desapercibido ante el personal** y por eso en Nintendo han decidido tirar la casa por la ventana proponiendo un **estuche enorme, súper cuidado, en el que caben cartucho, libro de pistas y hasta un par de adhesivos.**

Por ir por partes, lo del estuche es genial. Tiene **un formato tamaño caja y un diseño espectacular** que lucirá con particular brillo en la





estantería de tu habitación. El libro de pistas es aplastante. En sus **74 páginas reune todo tipo de información, consejos, datos útiles y hasta 340 pantallas** para que nunca te pierdas más de la cuenta. Y lo de los adhesivos, pues sobre todo para fanáticos.

Dicen en Nintendo que este juego llegará lejos. A nosotros nos parece estupendo. Si para que todos los juegos lleguen en español hace falta vender tropecientas unidades, éste no ha podido ser mejor comienzo.

Spaco vuelve a apostar fuerte por la NES

'Megaman 5', ¡cómo te has hecho esperar, héroe!

Si algo tiene de maravilloso este mundo de las consolas, es que a uno **nunca le dejarán de sorprender determinados acontecimientos.** Cómo sino se podría catalogar el **lanzamiento de Megaman 5 para NES,** cuando **el cartucho lleva a la venta en Estados Unidos más de dos años.** Pues eso, que en Spaco han pensado que **nunca es tarde si la dicha es buena,** se han liado la manta a la cabeza y, desde ya, podéis pasaros por la tienda más cercana para haceros con un cartucho que, aunque seguro que imagináis qué tiene, de qué va, y hasta quién es el protagonista, **intentará impresionar vuestras retinas aunque sólo sea a base de melodías intensas.** Uy! Perdón, que eso le corresponde mejor al pabellón auditivo.

En fin, el caso es que **la NES sigue en candelero.** Y que mitómanos y otros fetichistas de los buenos juegos ya **tienen una nueva presa que llevarse a la consola.** Vosotros probadlo y luego nos decís. Por el momento, que sepáis que existe y que seguro que triunfa.

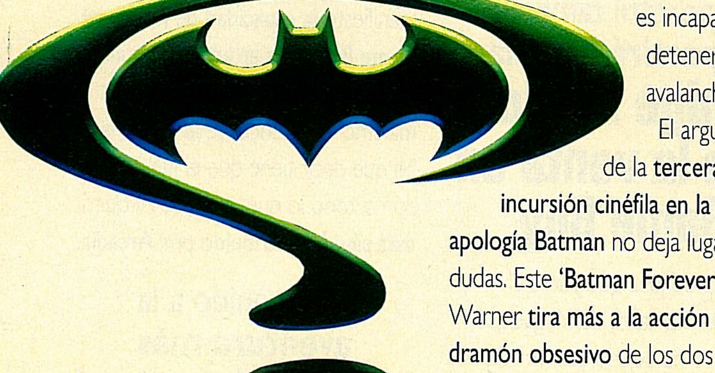
Se confirma el **25 de Agosto** como fecha de lanzamiento

Ansiosos ante la llegada de 'Primal Rage'

Primal Rage, uno de los juegos que más ansiedad está despertando entre los consumidores de sueños, **estará disponible a finales del mes de agosto.** Ese es el reto que se ha marcado **Time Warner Interactive,** la compañía que se está encargando de versionar a Super Nintendo y Game Boy la fabulosa recreativa de Atari. Y ese es también el reto que nos ha hecho llegar su distribuidora en España, **Erbe Software.**

Hasta el momento, y que nosotros sepamos, sólo la versión para portátil está en condiciones de aparecer en esa fecha. **Nintendo Acción ya ha tenido una primera toma de contacto con el cartucho** y lo que hemos visto nos ha dejado alucinados. **Gráficos enormes, una animación brillante y hasta seis monstruos en lucha.** Increíble.

La cosa va un pelín más lenta en cuanto a la versión SNES. TWI pretende apurar hasta el final, y eso está motivando algún que otro retraso. De todas formas, confiamos en que llegará a tiempo.



'Batman Forever', en Septiembre a la venta

Batman vuelve a tomar el pulso a Acclaim

Two Faces y Riddler (el Acertijo) quieren **cargarse a Batman** de una vez por todas. Su máquina devoracerebros, de altas prestaciones y motor turbo, ya se ha puesto en marcha para **dejar Gotham en manos de gente babeante y adultos que son niños.** Por el camino se han despachado a gusto con la familia de Dick Grayson, **alias Robin.** Y al final espera un desacreditado héroe que es incapaz de detener la avalancha.

El argumento de la **tercera incursión cinéfila en la apología Batman** no deja lugar a dudas. Este **'Batman Forever'** de la Warner **tira más a la acción que al dramón obsesivo** de los dos anteriores filmes. El cambio de tercio se dejará caer también en la parte de la producción. **Tim Burton ha dejado el puesto de director en manos de Joel Schumacher** -'Jóvenes Ocultos', 'Un día de furia'- y los papeles principales estarán copados ahora por **Val Kilmer** (Batman), **Chris O´Donnell** (Robin), **Tommy Lee Jones** (Two Faces) y **Jim Carrey** -The Riddler-.

La **versión videojuego recogerá cada nota del film,** que para eso se ha encargado Acclaim del trabajo y ya sabemos cómo se lo monta esta gente. También a **esta tercera pasada Batman en consola** (<u>Batman Returns</u> y **The Adventures of Batman & Robin**, de **Konami,** fueron las dos primeras) le han llegado los cambios, tanto tecnológicos como contractuales: es la **primera vez que la compañía americana se encarga del héroe.** Pero bueno, lo primero que debéis anotar es que **Acclaim ha trabajado muy cerca del equipo** que se ha encargado del film, **prestando incluso parte de su tecnología** que se ha aplicado en la ejecución de los efectos especiales. Lo segundo, mejor no vayáis por orden, es que se **ha utilizado la tecnología Blue Screen (pantalla azul) de captura de pantallas** con el fin de que no se pierda ni un ápice en la conversión cine-pantalla. Tal tecnología permite una **digitalización perfecta de los caracteres y una posterior animación que desprende suavidad** por los cuatro costados. Es de esperar por tanto **'render' en los gráficos, decorados interactivos y un sinfín de delicias gráficas** que son difíciles de contrastar en una diapositiva.

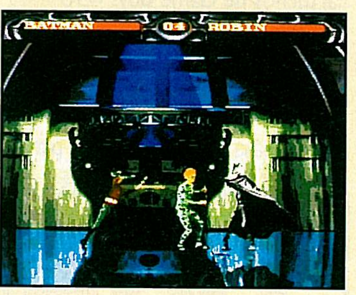
Hay no acaban las sorpresas. <u>**'Batman Forever'**</u> incluirá **dos juegos en el mismo cartucho.** Uno, al **estilo beat´em-up de toda la vida.** Golpes, armas especiales y plataformas. Cabe el modo dos jugadores y también la **opción de cooperar**, al estilo Donkey Kong Country. El otro se queda en un **one-one de lucha** con dos bandos diferenciados: los buenos y los malos, ya veremos quién queda en cada uno.

<u>**'Batman Forever'**</u> estará a la venta durante el mes de **septiembre, tanto en versión Super Nintendo como en Game Boy.** De su comercialización se encargará, a ver si lo adivináis, **Arcadia Software.** Antes, eso sí, procuraremos informaros como mandan los cánones de un juego peliculero que promete bombazos sin piedad.



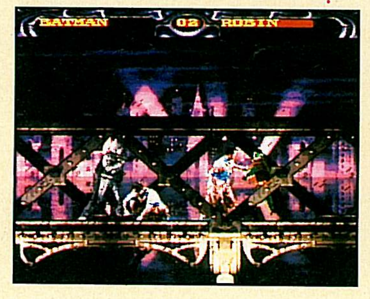




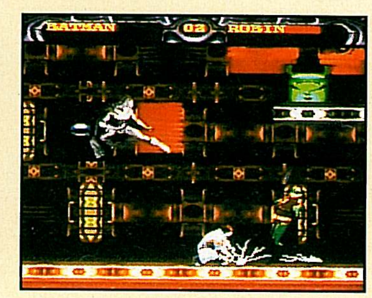


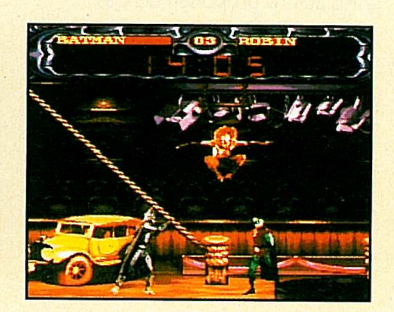


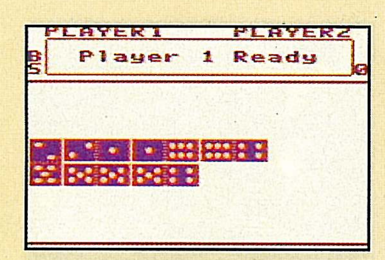










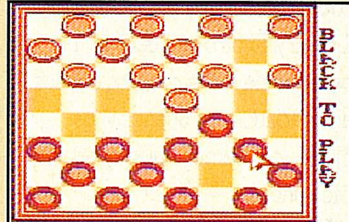


¡Hagan sus apuestas, señores!

Interplay te 'invita a viajar a Las Vegas'

¿24 juegos en tan sólo 4 cartuchos de Game Boy? Pero hombre, si esto no hay quien se lo crea. ¿No serán 'piratas', verdad? Quite, quite, que son muy legales. Lo que pasa es que **vienen en pack**,





también en serie porque, que nosotros sepamos, **Interplay ha diseñado 4 cartuchos** con un trasfondo **sencillote, enormemente jugable**, para gente que quiere mover las neuronas después de tanto disparo. Se llaman **'4-in-1 Fun Pak'**, **'4-in-1 Fun Pak Volume II'**, **'Solitaire Poker'** y **'Casino FunPak'**, y los cuatro proponen delicias clásicas para un sólo jugador del carisma y reconocimiento de: **12 tipos de solitarios, ajedrez, el popular Otello, las damas, la ruleta, el Backgammon, el yahtzee, el dominó, el Black Jack o esas máquinas de frutas que llaman** tanto la atención y luego nunca tocan.

Estas cuatro argucias de Interplay **están ya en la calle. Hay que agradecer la idea a Arcadia que, como veis, está en todo. Y por cierto, lo del viaje a Las Vegas va de broma, ¿eh? Que lo sepáis.**

Ya tenemos los ganadores del concurso Illusion of Time

Chicos, **la lucidez tiene premio**. No sólo habéis estado al loro para comprar Nintendo Acción, sino que además habéis sido **capaces de descifrar el 'mensaje' que guardaba el magnífico póster** (la bola del mundo) que os regalamos el mes pasado. Como diría aquel, muchos han sido los hábiles, y éstos son los que se llevan un cartucho de IoT:

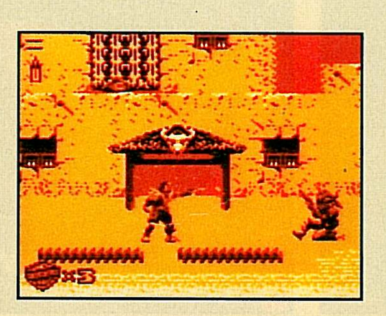
Miguel Ortega Leiva, Ripoll
Luis Lapresa Rodríguez, Baleares
Pablo Paredes Beato, Madrid
Saúl López Martínez, Oviedo
Rafael Fdez. Cervantes, Sabinillas
Xavier Bergua Cortada, Barcelona
José Fernández Montero, Orense
Javier de Paula Ortíz, Valladolid
Vicente Jurado Pérez, San Fernando
Igor Ruiz Ibáñez, Bilbao
Jesús Martínez Pérez, Requena
Quico Sánchez Parguiña, El Ferrol
Adelino Blanco Rodríguez, El Ferrol
Pilar Robles Pastor, Madrid
Fernando Hdez. Pérez, Tenerife
Sergio Lallana López, Zaragoza
Gonzalo Martín, Poyales del Hoyo
Daniel Gadea Barrios, Valencia
Juan Robles de Toro, Granada
Felipe Sanz Schevernels, San Antonio
Santiago Peñas Morales, Rubí
Elio Zamón Gómez, Buñol
Carlos Sánchez Sanz, Madrid
Raúl García Gómez, Granada
Héctor García Fuentes, Móstoles

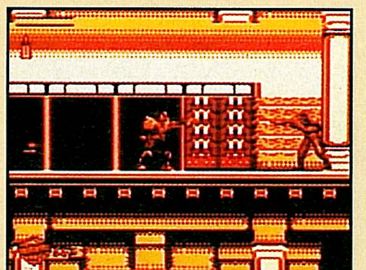
La portátil también impartirá justicia

'Judge Dredd', ya a la venta en Game Boy

El intrépido juez que parte el bacalao en las calles de Megacity I también se ha dejado caer en Game Boy. **Atrapado por Acclaim para una gloriosa versión Super Nintendo**, de la que este mismo mes nos hacemos eco en nuestras páginas de novedades, el ínclito Stallone de casco y moto futuristas no se ha querido perder el tirón portátil por nada del mundo y **ha preparado sus armas** para impresionar al público 'llevadero'.

El **'Judge Dredd'** portátil será un marchosa **mezcla entre acción, plataformas y algo de estrategia** que intentará seguir con fidelidad las pautas de la versión 'grande', aunque para ello deba reducir el tamaño de los sprites, el detalle del decorado o la gama de 'colores'. Y conste lo de los colores porque aunque las pantallas que os ofrecemos están extraídas de un Super Game Boy, lo cierto es que la gama de tonos no es precisamente variada. Con todo, este Judge Dredd portátil de Acclaim volverá a poner de manifiesto **la capacidad de juego del Game Boy**, y los ardides de algunos programadores para explotar al máximo la potencia de la máquina. Ni que decir tiene que el jueguecito, como todo lo que viene de Acclaim, **está siendo distribuido por Arcadia.**





¡Bienvenido a la aventura más excitante de la galaxia!

'Stargate', por fin disponible en Super Nintendo

Hace un par de números hablamos de Stargate. Fue en plan **preview**, pero ya por aquel entonces os transmitimos un sinfín de alabanzas hacia el juego, por supuesto la película, el **equipo de Probe y Acclaim**, responsable al final



de todo el embrollo. Ahora que por fin tenemos el cartucho entre las manos, **recién llegado desde Arcadia**, no nos queda más remedio que ratificarnos en nuestras afirmaciones y aconsejaros que os paséis por la tienda más cercana para haceros con un título que promete **tecnología, muchos megas, acción sin parar** y toda la vidilla cinematográfica del mundo. Pero bueno, vamos a dejar de enrollarnos y al ajo. La noticia es que **Stargate ya está a la venta**. Y que en el **próximo número tendréis una review** como corresponde del juego de Acclaim.



¡¡Primeras imágenes de 'Demolition Man' en Super Nintendo!!

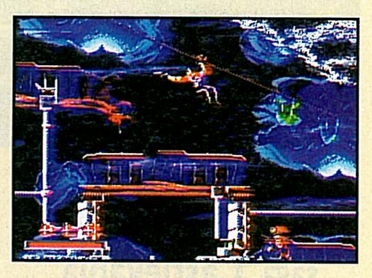
Stallone y Virgin, llega el cóctel mortal

Este mes **Stallone está de moda.** Ya lo habéis visto en 'Judge Dredd' (o estáis a punto) y seguro que su papelón cinematográfico junto a Snipes en 'Demolition Man' no es que haya pasado precisamente inadvertido. De este último título queríamos hablaros. A estas alturas es probable que **sepáis que Virgin está trabajando en una versión para Super Nintendo** del film que protagonizaron Sylvester y Wesley Snipes. De lo que quizá no estéis al tanto es de que la compañía inglesa ya **tiene muy avanzado el correspondiente arcade**, tan avanzado que pese a que **aún no hay fecha confirmada de lanzamiento**, todo hace indicar que **será en septiembre** cuando podamos paladear sus dosis de acción.

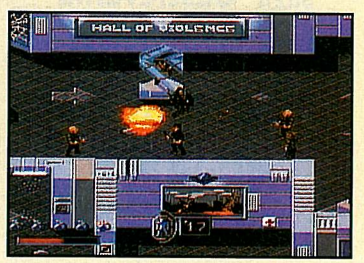
No sólo este dato ha trascendido a la prensa. Las primeras imágenes del juego también han llegado a nuestra redacción y **fijaos, fijaos qué aspecto presentan.** De momento no hay instrucciones, tampoco publicidad de la que sacar alguna frase rimbombante, pero si miráis con detenimiento las pantallas enseguida notaréis que la **acción y el disparo sin prejuicios serán los protagonistas absolutos de 'Demolition Man'**, junto a cierta referencia a arcades de la línea de **'Terminator', 'Robocop'** o el propio **'True Lies'**, más que nada por la **perspectiva isométrica** que presentan algunas escenas.

El cóctel mortal está, ya veis, al caer. Y si todo el juego es tan potente como prometen las **primeras imágenes que os ofrecemos en rigurosa primicia**, no se puede decir más que larga vida a la Super Nintendo. Y a Virgin, claro.











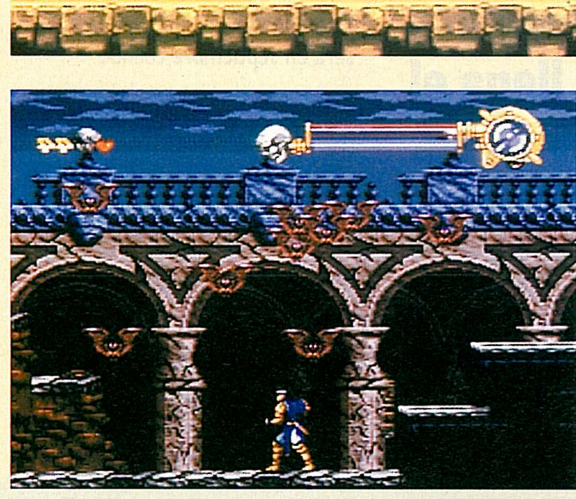
Todo listo para la **última entrega** de la saga **'Castlevania'**

El vampiro vuelve a las andadas

Ha pasado mucho tiempo desde que los usuarios de Super Nintendo nos deshiciéramos en elogios hacia la criatura 'Castlevania' que asomaba los ojos por los 16 bits de Nintendo. **El reto de Simon Belmont y su desdén hacia el vampiro sobrecogieron a la audiencia durante el verano de 1992 al menos en España**, donde 'Super Castlevania IV' coincidía con el lanzamiento de la Super.

Cerca de 3 años sin conocer noticias sobre una de las sagas que más fanáticos arrastra en todo el mundo es todo un atropello, más aún si pensamos que en Japón, consolas como la **PC Engine seguían disfrutando de nuevas entregas de la saga arcade por excelencia**. Pero la oscuridad ha acabado por fin. **Konami, responsable de todas las versiones de esta pasada**, acaba de anunciar el **lanzamiento de** 'Castlevania, Vampire´s Kiss', rubricando la propuesta con una **fecha aproximada de salida: septiembre**. Extremo que, por cierto, ha sido **confirmado por la compañía que distribuye los juegos de Konami en España, GISBOR**.

El nuevo Castlevania será una **versión del juego** 'DRACULA X', un exitoso cartucho japonés que acabó dando la vuelta al mundo subido en PC Engine. **Sin renunciar a la base clásica de arcade de acción**, dinamismo y una ambientación excepcional que ha caracterizado a la serie Castlevania, este súper arcade nos sorprenderá con **gráficos explosivos, sprites increíblemente detallados, FX de lujo** y unos escenarios excelentemente definidos.



Con el beso del Vampiro, Konami volverá a poner de moda el clásico estilo de hacer beat´em-ups. En un ambiente tétrico, un sólo caballero se enfrenta a los poderes de la noche armado con un látigo y todo el coraje de otros tiempos.

El juego estará construido entorno a **nueve niveles cargados de monstruos, fantasmas y otras criaturas venidas del más allá** que harán lo posible por evitarnos el enfrentamiento con el genuino Drácula, llegado esta vez desde las tierras de NEC. Y más complicado que nunca.



Verano de 1995. El vampiro ha resucitado. ¿A qué esperas para poner cerco a sus fechorías? Paciencia, colegas, que el juego está muy pero que muy cerca.



A pesar de que es casi seguro que el juego aparezca en septiembre, tan sólo estas imágenes, más el dato de los niveles, se han difundido a la prensa. Desconocemos cuántos megas tendrá, si habrá fases en modo 7 o qué sorpresas esperan.



Concurso

DISNEYLAND® PARIS

Sorteamos 45 viajes a Disneyland® París incluyendo viaje, 2 noches de hotel y 3 dias de entrada ilimitada al parque

¿Has visto la última atracción de Disneyland® París? Pues ahora tienes la posibilidad de conocerlo en persona participando en este gran concurso.

¡No te pierdas la oportunidad de conocer Disneyland® París con tus padres o dos de tus amigos!

Para participar sólo tendras que solucionar estos sencillos problemas



1.- Situa Disneyland® París en este mapa

A.- Space Traveller
B.- Russian Mountain
C.- Space Mountain

2.- ¿Cómo se llama la atracción más espectacular que Disney® haya creado jamás?

3.- ¿En que libro de Julio Verne está basada esta atracción?

A.- 20.000 Leguas de Viaje Submarino
B.- De la Tierra a la Luna
C.- Viaje al Centro de la Tierra

BASES CONCURSO DISNEYLAND® PARIS

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de las revistas PCMANÍA, MICROMANÍA HOBBY CONSOLAS, NINTENDO ACCIÓN, TODOSEGA, que envíen el cupón de participación que aparece en cualquiera de las revistas (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO DISNEYLAND® PARIS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.
3.- El sorteo se celebrará ante Notario de Madrid el día 5 de septiembre de 1.995.
4.- El premio consiste en 45 viajes a DISNEYLAND® PARIS. El viaje incluye gastos de desplazamiento, entrada al recinto, Hotel y abono para disfrutar de las atracciones.
5.- A fin de posibilitar al ganador el viaje con 2 familiares o amigos, los 45 viajes totales se estructurarán en 15 viajes para 3 personas, por lo que habrá 15 ganadores.
6.- El Notario extraerá 3 cartas del total de cartas recibidas y correctas, cuyos remitentes ganarán cada uno 3 viajes a DISNEYLAND® PARIS tal y como se especifica en el apartado 4 y 5 de estas bases.
7.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de las revistas y además se notificará mediante carta a los ganadores.
8.- La fecha de comienzo de esta promoción es 15 de junio de 1995 y finalizará el 31 de agosto de 1995.
9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS S.A. y el Notario que da fe de este sorteo.

Las respuestas correctas son:
1..b.. 2..c..3..b....

Envía este cupón a:
HOBBY PRESS;
CONCURSO DISNEYLAND® PARIS;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas (Madrid).

Nombre:....................................
Apellidos:....................................
....
Dirección:....................................
Población:.................... C. postal....................
Provincia:....................................
Teléfono:....................................

Si quieres recibir información de alguna de estas dos cosas (o de las dos) tacha las casillas correspondientes:
☐ Sí deseo recibir información de DISNEYLAND® Paris
☐ Sí, deseo recibir información de los productos de Hobby Post.







En vista del éxito que ha obtenido el cambio de fórmula de nuestro Big N, nada mejor que festejar el evento con unas cuantas preguntas de esas que sólo llegan una vez en la vida y ponen en un brete al más pintado. La idea no sólo es que estrechéis el cerco en torno al gran Big, sino que además le pidáis lo imposible. Él os dará oro convertido en texto. Premiará vuestros ojos con su modesta sabiduría y alardeará delante de todos de su gusto magistral. Lo dicho, escribid.

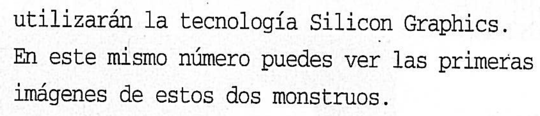
Se hizo la luz en el mundo Nintendo. Llegó Big N.

LA CORUÑA SE APUNTA AL ROL

Hola Big N. Soy un Supernintendero de La Coruña, de 13 años, llamado Carlos que tiene el Secret of Mana, el Donkey Kong Country y un par de preguntas:

¿Hay algún otro juego en desarrollo o preparado con un nivel igual al de Donkey Kong Country?

Claro que sí. La segunda parte del juego que citas y la versión para Super de Killer Instinct utilizarán la tecnología Silicon Graphics. En este mismo número puedes ver las primeras imágenes de estos dos monstruos.


¿ILLUSION OF TIME O SECRET OF MANA?

¿Hay algún otro juego de rol, aparte de Secret of Mana e Illusion of Time, comercializado en España? Si es así ¿cuál?

Legend of Zelda, por supuesto, que es imprescindible en cualquier colección. También podrías incluir a Young Merlin, aunque no se puede decir que sea un juego de rol puro. Si buscas en tiendas de importación encontrarás más, pero están en japonés y no se pueden usar en tu Super.

¿Cuál de los dos juegos de rol que mencioné en la pregunta anterior, si los dos estuviesen traducidos, crees que es el mejor?

Me lo pones difícil. Quizá Secret of Mana tenga una mayor profundidad, mientras que Illusion of Time, por su linealidad, estaría recomendado para los no iniciados en el género.

¿Para cuando el Secret of Mana 2?

Ni siquiera ha salido todavía en EEUU, así que hablar de su llegada a nuestro país es como construir castillos en el aire.

¿Me aconsejas que me compre Illusion of Time sabiendo que tengo Secret of Mana?

Absoluta, definitiva y completamente sí.

¿Qué puntuación le dais a Secret of Mana?

Fue comentado en el número 25 de nuestra revista, y recibió una puntuación de 93.Me impresionó salvajemente.

Carlos Alberto García Oreiro•13 años•La Coruña.

¿BITS, BYTES, MEGAS...? ¡QUÉ LIO MÁS GRANDE, MADRE!

Hola Big N. ¿Podrías responderme a las siguientes preguntas?:

¿Qué es un bit?

La unidad elemental de información informática. Puede ser un 1, o un 0.

¿Qué es un mega?

Si hablas de los megas de un videojuego te refieres a un megabit, que equivale a 1.024 Kbits. Un Kbit son 1.024 bits. Hablando metafóricamente, un mega sería la página de un libro; un Kbit una de las palabras;y un bit, una simple letra.

¿Cuál es el mejor juego de fútbol de SNES, que no sea muy caro?

A mi el que más me divierte es Sensible Soccer, que a estas alturas no debe costar demasiado. En el plano de los simuladores, International Superstar Soccer es el rey, pero sale por 11.900 pelillas, así que si tu bolsillo no te lo permite prueba con FIFA International Soccer.

¿Cuándo saldrá a la venta el juego de SNES, Sim City?

La versión nueva, Sim City 2000, ha salido ya en Japón, pero de momento no se sabe nada de su posible aparición por estos pagos.

¿En qué orden me recomendarías los siguientes juegos: NBA Jam, Mortal Kombat III, Clayfighter 2, Unirally y Looney Tunes Basketball?

Primero la Tournament Edition de NBA Jam, Unirally a continuación, y después Looney Tunes Basketball y Clayfighter 2. Pese a que seguro que es un bombazo, de Mortal Kombat III "no comment" hasta que no salga.

Josu Ojeda•13 años•Bilbao.

PESIMISTA POR NATURALEZA

¿Qué tal Big N? Me gustaría que me respondieras a las siguientes preguntas:

¿Crees que para navidades la Super seguirá disfrutando de los juegos de los que goza

ahora, o estará caída ya ante la Ultra 64? A propósito de esta nueva máquina, ¿desaparecerá con la Super vuestra revista también? Porque la única novedad de Nintendo que yo conozca es Ultra 64 y no vais a trabajar para una sóla consola ¿o sí?

¡Mira que eres pesimista, tío! Ten en cuenta que la Ultra no tiene previsto su lanzamiento en Europa hasta la próxima Primavera, así que para reyes ni siquiera habrá salido. Además, su aparición no tiene por qué suponer ni el fin inmediato de la Super ni, faltaría más, de nuestra revista (te queda mucho tiempo que soportarnos). Yo sueño con que, de aquí a unos meses, comentaremos juegos de Game Boy, SNES, Ultra 64 y Virtual Boy. Sin ningún problema. Lo absurdo sería limitarnos a una máquina cuando Nintendo sigue apoyando a todas sus consolas con increíble fuerza.

¿Qué juegos de los siguientes géneros (y que no pasen de 6.000 pts.) me recomiendas para empezar en la Super y que sean bastante largos: aventuras, acción, simulador de coches y aviones, y plataformas?

Haría un lote con Las Aventuras de Batman y Robin (6990), Another World (3995), Super Mario Kart (4995), Turn & Burn (5990), Starwing (4995) y Super Mario World (3995). De ahí puedes sacar diversión y jugabilidad para un buen puñado de meses.

Soy un fanático del tenis y por más que busco no encuentro ni un sólo buen juego de este deporte. En un videoclub había uno, pero costaba 9.000 pts. Ahora le he escrito una carta a Spaco y estoy esperando. ¿Qué juegos de tenis me aconsejas para NES y Super a un precio asequible? (Es que mi presupuesto no es muy alto).

Tiempos de crisis, ¿eh? Jimmy Connors es un gran juego en las dos consolas que me citas (por cierto, no es por presumir, pero no tengo rival en la redacción), pero no te puedo asegurar nada sobre su precio. Para Super también me gusta Smash Tennis, pero ese sí que se puede salir de tu presupuesto.

He leído en un número atrasado de la competencia (que ya no leo ¿eh?) que existe un tal Super Fighter 3 para NES (versión de Street Fighter 2), pero que es pirata. Vi sus gráficos y son igualitos a los de Super.

¿Qué me dices? La única noticia que tengo de la relación Street Fighter-NES es un Street Fighter 2000 que apareció en 1990 y en el que Ken era el único protagonista conocido. Mala cosa, chaval, si me hablas de un juego pirata. Además, eso que cuentas de que los gráficos son igualitos...

Sindo Alvariño Diaz•15 años•Pontedeume (La Coruña).

UNA MAÑA CON INQUIETUDES MANGA

Hola Big N, tengo varias dudas que me atormentan y me gustaría que me las resolvieras:

¿Llegará a España la segunda parte de Ranma y Sailor Moon? ¿De que va la primera de Sailor Moon?

La verdad es que me llegan muchas cartas preguntando por esos juegos, y casi todas con remite femenino. Lo siento chicas, pero me temo que os tenéis que hacer a la idea de que vuestras heroínas no tienen mucho futuro en estas tierras. No venden.

En cuanto a la primera parte de Sailor Moon, que sí ha salido en España, es un beat'em up en el que puedes controlar a cualquiera de las cinco protagonistas en su lucha contra el Reino de las Sombras.

A mí me gustan mucho las últimas páginas que publicáis de Manga, pero ¿sabéis si hay alguna escuela o academia donde enseñen a hacer cómics y mangas que se encuentre en Zaragoza capital? Porque me acabo de enterar que en Barcelona hay, pero yo no vivo allí.

No estoy al tanto de cómo está la cosa por Zaragoza, pero estoy seguro de que allí tiene que haber más de una academia de dibujo (no son una cosa tan rara). ¿Por qué no le echas un vistazo a las Páginas Amarillas? Era broma. Vamos a preguntar a Alex Samaranch, que sabe mucho de esto.

María Bernal•15 años•Zaragoza



Turno de replica

A MUERTE CON LA SUPER

"...Me parece una broma gastarse 60.000 ptas. en una consola, por muchos bits que tenga. Super Nintendo cuesta ahora menos de 15.000 ptas. y es una máquina que, por calidad, por precio y por estar arropada por Nintendo le queda un futuro larguísimo por delante. Las third-parties deberían pensar en esto. El mercado que han llegado a conseguir las 16 bits es prácticamente imposible que sea alcanzado por las nuevas máquinas. Por ésta, y por muchas más razones, la Super Nintendo siempre será, en mi opinión claro, la mejor máquina de juegos".

"The new Link"•Sin remite

¿QUE FUE DE MANGAMANIA?

"En el número de Junio (...) pusisteis una nueva sección de Ultra 64, pero faltaba Mangamanía, una de las mejores secciones de la revista. Pensé que se os había olvidado, pero a una revista con tantos lectores no se le puede olvidar. ¿Acaso la sustituisteis por la de Ultra 64". (Big N: 'Tranqui', volverá.)

Jesús Fernández-Prieto•Sevilla

¡SE CUMPLIÓ SU SUEÑO!

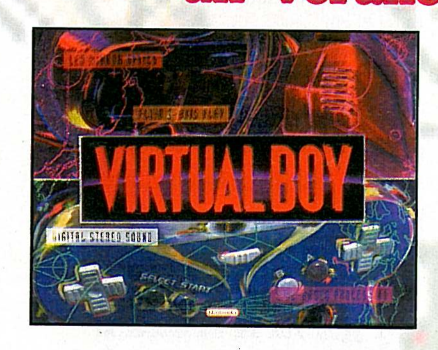
"...Por fin se curó una de las heridas que tenía abiertas la Super: Jungle Strike. Desde que distéis las primeras imágenes he estado esperando a que saliese. Ya había perdido la esperanza, pero ahora voy a ir a comprarlo ¡ya!

Daniel Rupérez•Badalona

Especial Noticias Nintendo

Virtual Boy, a la venta el 14 de agosto en USA

Se avecina un 'verano virtual'



El sistema de inmersión virtual a razón de **32 bits** y nombre **Virtual Boy** que **Nintendo** se sacó de la manga hace más o menos un añito, está cada vez más cerca. La peculiar 'bomba' diseñada a caballo entre los nipones y la compañía **Reflection Technology** será 'detonada' el **14 de agosto en EE.UU** a un precio que rondará los 180 $ (**unas 21.000 pts**). Vendrá con 25 millones de dólares para márketing y con **cinco juegos** 'principiantes' (**'Teleroboxer', 'Galactic Pinball', 'Mario Clash', 'Mario´s Dream Tennis' y 'Red Alarm'**) cyos precios oscilarán entre los 39.95 $ y los 49.95 $.

Hay más de **100 compañías de software trabajando** en el proyecto. Por ejemplo, **Hudson Soft**, que pronto editará **'Vertical Force'**; también **T&E**, que apuestan por su fuerte, el **golf**, para **Virtual Boy**; e incluso **Ocean**, que ya promete una versión de **Waterworld**, la 'peli' de Costner.

Virtual Boy es una nueva experiencia en videojuegos que promete romper con todo lo visto en plataformas de ocio. Más **cerca de la realidad virtual** que de los juegos convencionales, se basa en un sistema muy simple de combinación de espejos y *leds* cuyo resultado final es una perfecta sensación de tridimensionalidad muy difícil de plasmar en un simple papel.

Nintendo prevé **vender** cerca de **1,5 millones de VB y** algo más de **2,5 millones de cartuchos**. ¡Ah!, y **funciona con Roms**, no con CD.

Los hay que dan el salto

'FX Fighter' y 'Golden Eye' eligen el camino Ultra 64

Mientras **'Killer Instinct'** devora ya los chips de la **Super Nintendo**, antes incluso de pasar por la vicaría 'Ultra doméstica', **dos importantes títulos** que sí prometieron presencia en los 16 bits **hacen mutis por el foro** y **dejan** el buque **Super** para **pasarse al yate Ultra**.



'FX Fighter' es uno de ellos. Desahuciado a medio camino del viaje (el juego estaba muy adelantado), **Nintendo decidió no** dar **más** tregua al **FX de segunda generación**, ahorrando trabajo y dinero, para luego invertir en renderizaciones, movimientos, planos y secuencias en una consola que supiera sacar los colores al juego de lucha de **Argonaut**.

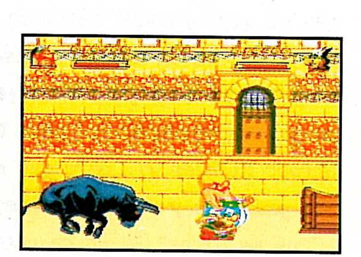
El otro es **'Goldeneye'**, anunciado como la conversión oficial de la 'peli' del **007** Pierce Brosnan. El juego debería haber salido esta Navidad, vía **Rare** y aprovechando la **tecnología ACM** de **'Donkey Kong Country'**. Pues olvidadlo: **'Goldeneye'** llegará en **Ultra 64** directamente, con **Rare**, con licencia oficial del film, y sin fecha de lanzamiento aproximada.

Tras los pasos de 'Astérix'

'Obélix' entra en los planes de Nintendo para este año

La noticia ha saltado hace nada. Como si de un fichaje 'futbolero' se tratara, esta revista ha sabido que **Nintendo España** está muy interesada en la **distribución** del último cartucho que **Infogrames** tiene en cartera, o sea **'Obélix'**. Como sabréis, **Nintendo** se hizo cargo del **lanzamiento** de **'Astérix'** y **'Los Pitufos'**, **ambos** obra **de** los franceses de **Infogrames**, aunque de **programación hispana** (**Bits Manager**) Ahora, quiere colocar **'Obélix'** tanto en **Super Nintendo** como en **Game Boy** y parece que las negociaciones marchan. El juego es un formidable arcade y ha sido diseñado en ambas versiones también por **Bits Manager**.





En el futuro, todos jugarán conectados

XBand descubre las nuevas posibilidades de la Super Nintendo



La moda yanqui del módem y los juegos vía teléfono cala cada vez más en los usuarios de consola. La empresa **Catapult** acaba de presentar en el **E3** de **Los Ángeles, XBand,** el módem que permitirá a los **poseedores de la Super jugar a distancia con otros colegas**, de momento en EE.UU.

XBand se conecta a la **Super por la ranura de cartuchos**. Cuenta con su propio sistema operativo y un funcionamiento muy sencillo. La idea es jugar con otros colegas sobre el mismo programa y a tiempo real. Si viajáis pronto a los USA o tenéis algún amigo allí, apuntad que el periférico ya está a la venta (29.99 $, unas **35.000 pts**).

No son Nintendo, pero gustan en Nintendo

'Nintendo Power' ha elegido ya a sus favoritos

Cada año, más o menos a estas alturas, **Nintendo Power** suele elegir **juegos de Super Nintendo diseñados por *third parties***, que por su innovación o capacidad tecnológica están llamados a arrasar. La prestigiosa publicación estadounidense se ha decantado esta vez por siete títulos:

- **'Frank Thomas 'Big Hurt' Baseball'**, de **Acclaim**. 24 megas. Primer cartucho en utilizar la técnica **Motion Capture**. Posee la licencia de la Asociación de jugadores de la Liga de béisbol.
- **'Castlevania Vampire´s Kiss'**, de **Konami**. Conversión a Super del fantástico 'Drácula X', de PC Engine.
- **'Chrono Trigger'**, de **Square Soft**. **32 megas** para un rol de ciencia ficción, líos temporales y excelente jugabilidad.
- **'Earthworm Jim 2'**, de **Shiny-Playmates**. Exóticos mundos y enemigos alienígenas junto al gusano Jim que prueba la técnica Animotion II.
- **'Doom'**, de **Williams**. Tarde pero seguro, llega la conversión del traído y llevado juego de Id. En Super Nintendo, se aprovechará de una placa de 16 megas + chip FX2 a la caza de una tridimensionalidad perfecta.
- **'Breath of Fire II'**, de **Capcom**. Inevitable secuela del clásico de rol que incluye más estrategia, más decorado, más batallas y más personajes.
- **'Nosferatu'**, de **Seta**. Un 'Prince of Persia' vampirizado. Monstruos, fantasmas, esqueletos y seis niveles de estrategia y misterios sin pausa.







¿Todavía no le has sacado todo el partido a tu Super Game Boy?

El adaptador de Nintendo ahora viene con guía

Nintendo América ha decidido que para que sus sufridos congéneres aprendan a manejar el **Super Game Boy** como es debido, había que editar una guía. Y como los yanquis para esto son de los de "aquí te pillo, aquí te mato", pues ya venden el **Super Game Boy con un super librejo** llamado **'The Complete Guide to the Colorfoul Side of Game Boy'**.

¿Y qué contiene el ejemplar? Pues completas y detalladas explicaciones, ilustraciones incluidas, de las características de este accesorio. O lo que es lo mismo, enseña al que no sabe a: **dominar los instrumentos y los colores, crear un marco customizado, utilizar los pinceles y sacar partido**, en forma de trucos, **al periférico** que más vidilla ha dado a los juegos de GB. El paquete (Super Game Boy + libro) se vende en EE.UU. al precio recomendado de 59.99 $ (unas **8.000 pts**).



Nintendo vuelve a 'rolear'

'Earthbound', un RPG en los tiempos que corren

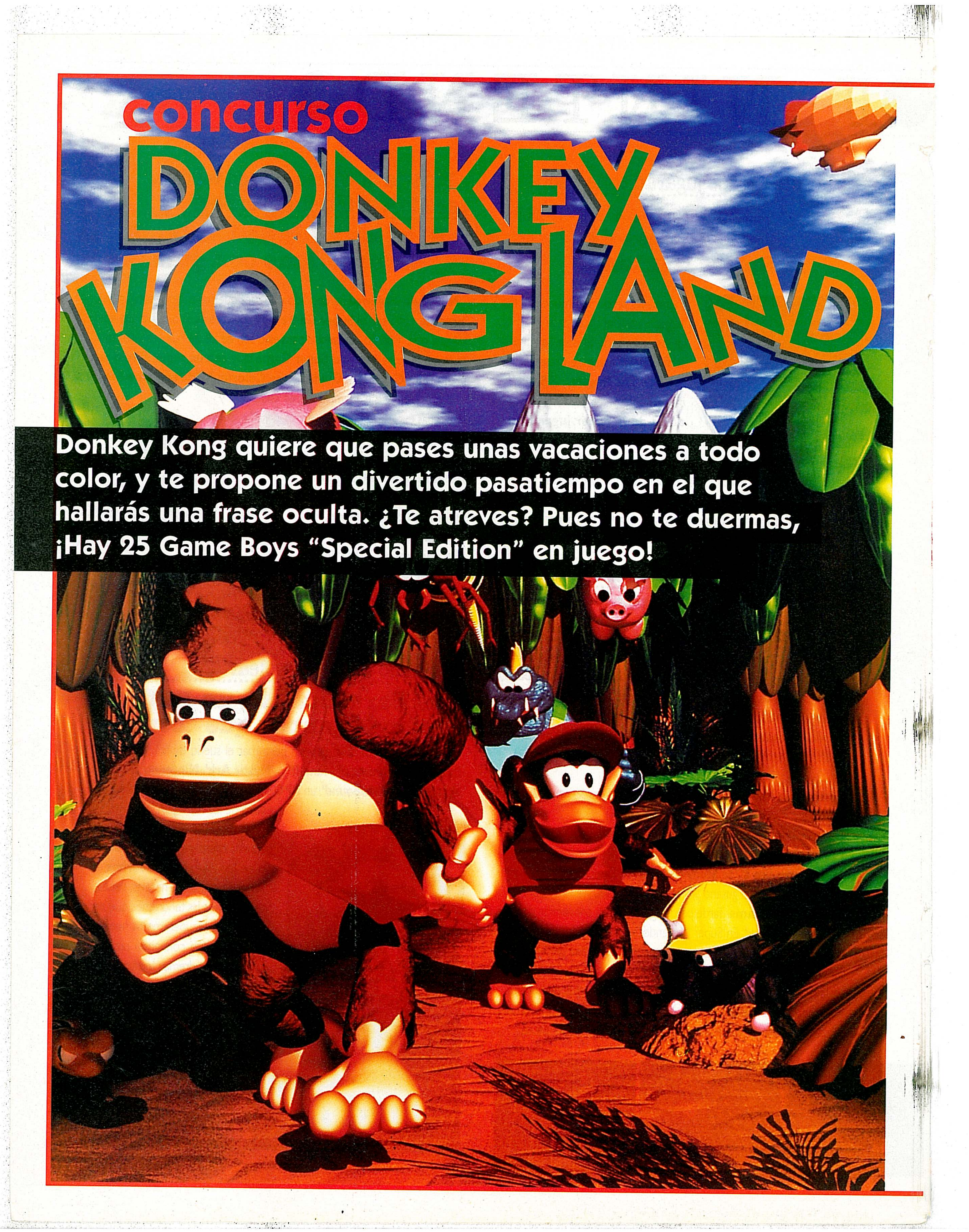
Tras 'Illusion of Time', y sin perturbar el sueño de los **'Secret of Evermore'**, **'Secret of Mana II'** o **'Mystic Ark'**, **Nintendo** tiene previsto **lanzar 'Earthbound'**, un **RPG de 24 megas** que sigue fielmente el **estilo** de los **'Dragon Warrior'** o **'Final Fantasy III'** eso sí, con una pequeña diferencia: está **ambientado en los tiempos modernos**.





Así que visitaremos hoteles, tiendas, cafeterías; nos las tendremos que ver con OVNIS; recuperaremos nuestro nivel de energía comiendo pizzas y hasta podremos telefonear, en cualquier cabina y con tarjeta.

En EE.UU., el juego saldrá a la venta a lo largo de **este mes**. El paquete incluirá una guía de 120 páginas a todo color. Ahora bien, ¿se arriesgará nuestra **Nintendo** a realizar **una operación como** la de **'Illusion of Time'**?



Donkey Kong quiere que pases unas vacaciones a todo color, y te propone un divertido pasatiempo en el que hallarás una frase oculta. ¿Te atreves? Pues no te duermas, ¡Hay 25 Game Boys "Special Edition" en juego!



¿Cómo resolver este pasatiempo?

1) Contesta a las preguntas que te proponemos sobre Donkey Kong Land.
2) Ayúdate de la columna de al lado, ya que te indica el número de letras.
3) Cuando hayas dado con las respuestas, junta las letras señaladas en el cuadrado y tendrás la frase oculta.
4) ¿Fácil, no? ¡Pues adelante!

PREGUNTAS		LETRAS
1) ¿Cómo se llama el avestruz que ayuda a los monos?	EXPRESSO	P (3ª)
2) Rambi es un ...	RINOCERONTE	I (2ª)
3) ¿Qué palabra diferencia al título del juego de Game Boy del de Super Nintendo?	LAND	L (1ª)
4) ¿Qué clase de mono es Donkey Kong?	GORILA	L (5ª)
5) ¿Cómo se llama la tecnología empleada para programar el juego?	ACM	A (1ª)
6) ¿Cuántos mundos tiene Donkey Kong Land?	CUATRO	C (1ª)
7) ¿Aparecen Donkey y Diddy simultáneamente en pantalla?	NO	O (2ª)
8) ¿Cómo se llama el enemigo final del juego?	KING K ROOL	L (9ª)
9) ¿Qué lleva Diddy en la cabeza?	GORRO	O (2ª)
10) ¿Cómo se llama el grupo de programación del juego?	RARE	R (1ª)












BASES CONCURSO DONKEY KONG LAND

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el cupón de participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO DONKEY KONG LAND; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de agosto de 1.995.

4.- El premio consiste en 25 GAME BOYS "Special Edition". El ganador elegirá el modelo que prefiera entre los siguientes seis: Rojo, amarillo, transparente, negro, verde o blanco.

5.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de NINTENDO ACCIÓN y además se notificará mediante carta a los ganadores.

6.- La fecha de comienzo de esta promoción es 15 de junio de 1995 y finalizará el 31 de julio de 1995.

7.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

8.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y NINTENDO ESPAÑA.





Nintendo España, S.A.



La imagen de la vanguardia

La consola de Nintendo ya tiene forma y... fecha

Ser oficial tiene sus ventajas, ser revista oficial de **Nintendo**, queremos decir. Durante el **E3** 'sufrimos' en nuestras carnes que lo de llamarse **Nintendo Acción** es un grato pasaporte para conseguir la mejor información disponible. Y por 'mejor información' entendemos, sobre todo, estas dos lindezas: 1- **la foto de Ultra 64**, que ya anda recorriendo el mundo (la tuvimos en su momento en exclusiva) y 2- el dato que también corre de boca en boca, la **fecha de su lanzamiento**.

Echad un ojo a la imagen de la vanguardia. Seguramente no os hacéis idea de su tamaño, pero al menos sí que podréis ver el proceso evolutivo *made in* **Nintendo** que impera sobre su diseño. Calculamos que **Ultra** tendrá dimensiones recatadas para **acercarse más** al mode- ...**yStation que** al ...to por la **Sega** ...' **Saturn**. ... ha sido el color ...lo que da idea del ...aires que persi-...o: agresividad en lugar de dulzura. For-...ilosas y tendencia a la concepción es-...e al simple 'rectángulo' también ...dad. Cabe destacar igualmente la ...cuatro entradas de mando, o *pad* ...os por los fabricantes de adapta-...os alegramos por los que gocen ...ración: es de esperar que muchos ...algan para **Ultra** permitan **cuatro** ...**ltáneos**.

...urante imagen de **Ultra 64** -y hablamos sobre la fecha de lanzamiento- no esconde que las cosas no van tan rápidas como a **Nintendo** le gustaría. De lo contrario, no nos habrían dado una foto: nos habrían dejado hacer una foto. Dicen que el juego de chips ya está terminado. Ahora que el 'fuselaje' también está completo: ¿por qué no se ha visto ni una sola pantalla 'real', que muestre sus posibilidades?

Parece que habrá que esperar hasta **marzo de 1996** para hacerse con la consola. A los **europeos** y **norteamericanos** nos han exigido paciencia. **Japón**, sin embargo, **'comprará' Ultra 64 este año**. Fuentes de **Nintendo** han confirmado que será **presentada**, con algunos juegos, durante el 'Shoshinkai' que se celebrará en Tokio en **noviembre**, y que asaltará **las calles** niponas **en diciembre**. Lo hará al precio confirmado (250$) y se supone que con **'Killer Instinct'** y **'Cruis´n USA'** como cartuchos estrella.

Aún no es una prueba palpable, pero sí al menos visible. Ultra 64 existe - ¿alguien lo dudaba?- y además tiene ESTA forma, la forma que delata la única imagen fotográfica que Nintendo dejó caer en el renombrado E3 de Los Ángeles. Como diría aquél, por algo se empieza. Aunque en este caso, el comienzo se remonte ya a un par de misteriosos añitos.

La pregunta ahora es: ¿por qué ese retraso? Hasta nosotros han llegado dos razonamientos, válidos ambos, pero poco recurrentes. El primero dice que los programadores aún no han tenido tiempo de crear software de calidad. El segundo asegura que no están las cosas como para que la gente se compre máquinas como loca. La idea es esperar un pelín, explotar al máximo la capacidad de lo que hay (la Super), y luego atacar fuerte con el montón de bits que vienen.

Los de Nintendo de pro **vamos a esperar**. A dar caña al Killer de la Super y al mismísimo Donkey II. Ya veremos qué hacen los demás... usuarios.



¡Vaya cambio de 'look'!

Nintendo se ha jugado el espíritu de sus **64 bits** a la carta de la modernidad. Eso significa que, junto al cambio de logos, colores y fórmulas para hacer máquinas, es de esperar un arranque vanguardista en la construcción, diseño y 'publicación' de juegos. A los que estamos más apegados al mundo de la compañía nipona, no nos ha sorprendido **el giro hacia el futuro**. Pacientes, aguardábamos que la ya postrera **revolución de Donkey en Super Nintendo** terminara por repercutir en una **línea Ultra** que se promete **arrebatadora** hasta el fin. Eso sí, no es una apuesta por el ser o no ser, es más bien un paso hacia adelante que, más que tambalear la cómoda arquitectura de **Nintendo**, **obliga a evolucionar a desarrolladores y jugadores**, que son los que más tienen que decir a este respecto. Eso sí, el salto de los anfitriones ayuda mucho.



Tres días sin control en Los Angeles

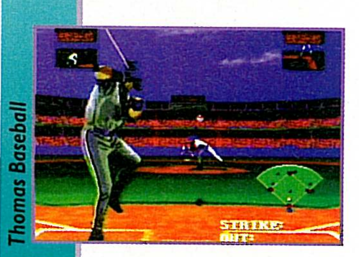
Completo dossier sobre el show que revolucionará el videojuego

Entre los días 11 y 13 de mayo se celebró en Los Angeles la primera edición del Electronic Entertainmet Expo, más conocido por E3. El acontecimiento, concebido en plan espectáculo, sirvió para tomar el pulso a la industria de los juegos que nos vienen.



Cutthroat Island

Foreman Real Boxing



Thomas Baseball



Revolution X

ACCLAIM

nos mueve el cine

Lo más espectacular de la compañía americana: las **licencias cinematográficas y el Motion Capture Technology**. Entre las primeras destacó sobre manera Batman Forever, aunque también se habló de Cutthroat Island, una aventura de piratas basada en el film que dirigirá Renny Harlin. Ambas estarán en Super Nintendo.

Por el **lado de la tecnología, dos títulos deportivos**. Por un lado el regreso de Foreman con, claro, Foreman for Real, un boxeo súper realista dominado por las imágenes de luchadores reales. Y por otro, Frank Thomas Big Hurt Baseball, con figura del béisbol yanqui incluida y mucho trabajo de producción. **Foreman estará en SNES y GB, Thomas sólo en Super Nintendo, por el momento.**

Tres últimos títulos para despedir a Acclaim. Revolution X, la recreativa de Aerosmith que llega a SNES. Y dos de Sunsoft: Porky Pig's Haunted Holiday y Speedy Gonzales, también para 16 bits.

OCEAN

lobos con piel de cordero

Enorme confianza en los 16 bits por parte de esta gran compañía. Waterworld, Lobo y Worms son la prueba de ello.

Waterworld será una versión fidedigna de la **última película de Kevin Costner** (aun por estrenar), una odisea oceánica mezcla de estrategia y aventura que ya viene presumiendo de **gráficos cuidadísimos**. Lo veremos en SNES, GB y Virtual Boy.

Lobo, por su parte, seguro que os suena gracias a su protagonismo en una **colección de DC Comics**. Ahora, este personaje va a ser trasladado a la **Super envuelto en un juego de lucha one-on-one** en el que se mantendrán las dosis de humor negro y el estilo gráfico de sus aventuras impresas.

Worms, ya por último, es un juego de **estrategia tipo Lemmings** programado por **Team 17**, en el que tendréis que dirigir los pasos de un batallón de lombrices dotado de todo tipo de armamento. Todo jugabilidad, según dicen.



Lobo



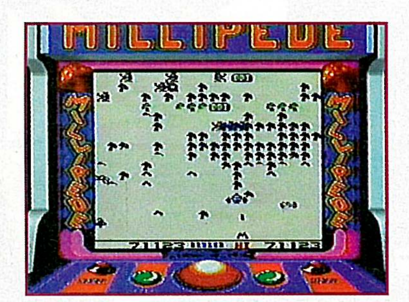
Worms



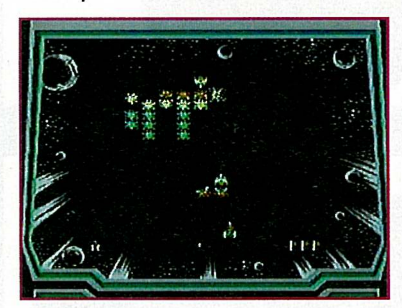
NINTENDO como siempre, regeneración



Asteroids



Centipede


Galaga



Street Fighter II



Killer Instinct

En el stand de Nintendo había casi de todo. Entre juegos de luces y chicas guapas, la compañía japonesa **mostró al mundo la imagen de su Ultra 64**, nos dejó **jugar con él** Virtual Boy, nos sorprendió con la calidad de Donkey Kong Country 2 y Killer Instinct para SNES, y... y como de todo eso os hablamos en otras páginas de este número, ahora sólo nos queda reseñar el aluvión de juegos de Game Boy que se acerca. Con Street Fighter II y sus excelentes gráficos a la cabeza, la lista se completa con la versión correspondiente de Killer Instinct y después con un revival de clásicos arcades de hace más de una década que vendrán a pares y en breve: Asteroids/Missile Command, Centipede/Milipede, Galaga/ Galaxian y Defender/Joust.

DISNEY en busca de un nuevo éxito

Dos fueron las propuestas de la factoría de sueños para el futuro de la Super. La primera y más importante, el anuncio de la **adaptación a los 16 bits de su próxima película de animación,** Pocahontas. Se trata de una historia pacifista **protagonizada por una princesa india americana** en cuyo desarrollo decidirán intuición y estrategia.



Gargoyles, el segundo título presentado, será un **24 megas basado en una serie televisiva de Buena Vista.** Controlando a Goliath, el líder de las gárgolas, recorreréis seis fases situadas en las alturas de Manhattan. Habrá combates aéreos y escalada de fachadas mezclados con unas animaciones tridimensionales que se anuncian espectaculares.

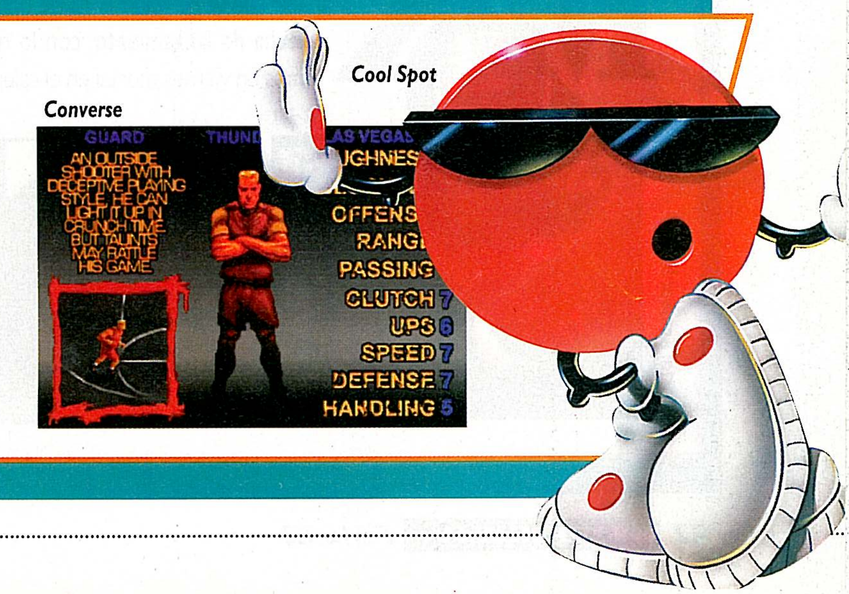
Por cierto, los que **os estéis preguntando por** Pinocho debéis saber que **han surgido problemas entre Disney y Virgin (encargada del proyecto)**, con lo que la cosa ha quedado en un compás de espera.

VIRGIN de lo clásico, lo mejor

Reencontrarse con Cool Spot o jugar un partido de ese basket callejero tan de moda. Eso es lo que Virgin propuso a todo maníaco de la Super que se diera una vuelta por su espacio en el E3.

En Spot Goes to Hollywood, el punto de 7-Up **recorrerá pasajes de algunas de las películas de acción más importantes de la historia,** envuelto en un entorno de **escenarios renderizados** que nos dejó a todos deseando probar el juego.

El baloncesto se encarnará en Converse Hardcore Hoops, un cartucho en el que podrán participar hasta **seis jugadores simultáneos** y que contará con tres estrellas de la NBA (L. Johnson, K. Johnson y J.R.Rider) como equipo final a batir.

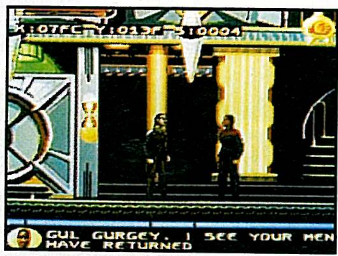


Converse

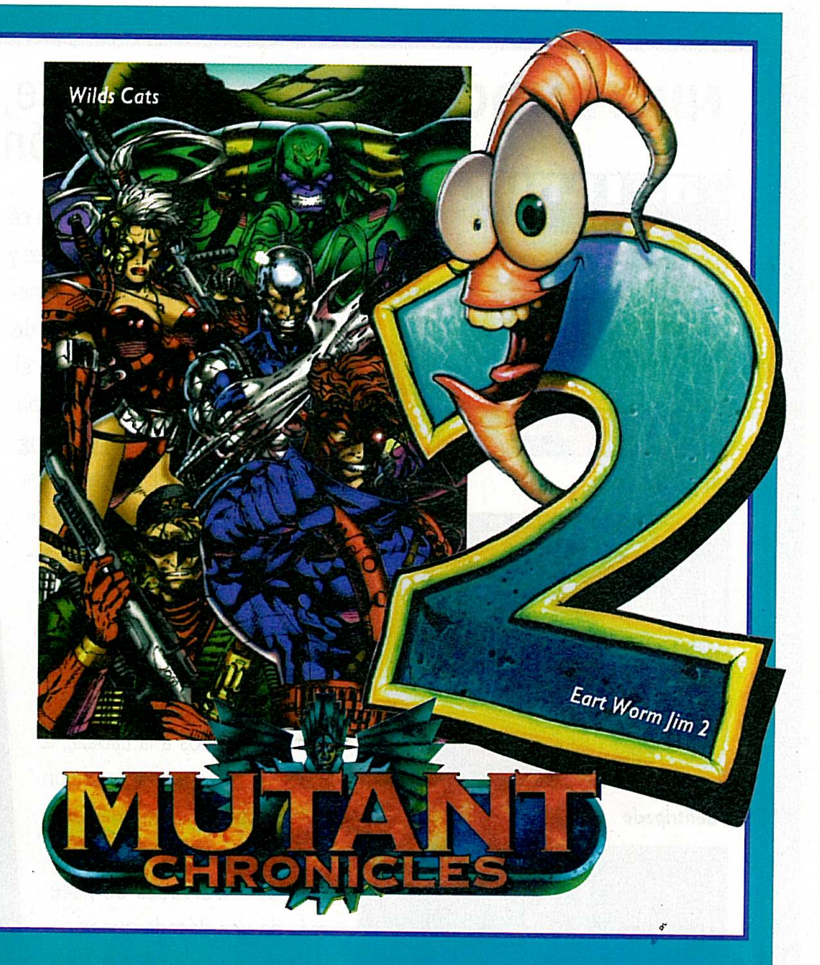
Cool Spot

PLAYMATES
confiando en Jim, de nuevo

La **segunda parte de** Earthworm Jim acaparó todo el protagonismo del stand de Playmates. Para programar las nuevas aventuras de la lombriz, **Shiny ha utilizado la técnica Animotion II**, de la que dicen será una garantía para que los aclamados gráficos del primer EAJ se vean todavía **mejorados en aspecto y fluidez**. Pero el catálogo de Playmates no se acababa ahí. También incluía un par de títulos basados en sendos cómics: Wild C.A.T.S. y Mutant Chronicles, en los que la acción será la principal protagonista. Además, y para terminar, también se vieron las primeras pinceladas de un nuevo capítulo de la saga Star Trek. Se trata de Star Trek: Deep Space Nine, un cartucho de scroll lateral inspirado en el desarrollo y los personajes de la serie televisiva.


StarTrek: Deep Space Nine


Earthworm Jim 2



Wilds Cats
Eart Worm Jim 2

WILLIAMS
la casa de las versiones

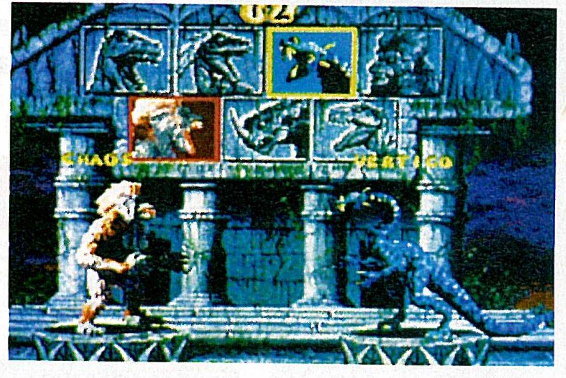
La primera compañía atrapada por Nintendo para su Ultra presentó dos de los títulos más esperados en Super: Doom y Mortal Kombat III.

El primero, que estará disponible después del verano, será una **conversión a SNES del éxito de PC**. En ella y con el apoyo del **chip FX2**, podréis revivir en primera persona los terroríficos momentos que han alzado al juego al lugar en el Olimpo que ahora ocupa.

Mortal Kombat III tampoco necesita presentaciones. Además, el mes pasado os adelantábamos sus características. Sólo cabe añadir que se ha fijado el **13 de octubre como fecha de lanzamiento**, con lo que ya tenemos un viernes mortal en el calendario del 95.


Mortal Kombat III


Doom


Primal Rage

TIME WARNER INT
el dinosaurio está en todo

Varias cosillas y cortas. La compañía americana **no tenía stand** en la feria: todo se hablaba en una sala de reuniones. Eso no significaba, sin embargo, que los chicos de TWI no tuvieran nada que ofrecer. ¿O es que os parece poco el aluvión Primal Rage que nos viene? Eso sí, por vez primera **se mostraron las imágenes de la versión SNES** del juego. Ya habéis visto las de Game Boy.

JVC
¿decae la fiesta?



Big Sky Trooper

Big Sky Trooper y Emmitt Smith Football fueron los dos títulos que JVC llevó en su maleta hasta Los Angeles.

Al primero se refieren como una **aventura tipo Zelda**, pero con más sentido del humor y rodeada por un ambiente futurista. En ella, los programadores de Lucas Arts han incluido **enigmas a resolver, gente que encontrar y muchos ítems y power-ups que recoger.**

De Emmitt Smith cuentan que será **un juego de fútbol americano con una ángulo de visión de 360 grados** y zooms que podrá controlar el propio jugador.




Big Sky Trooper

CAPCOM
de megaman y otros héroes

Capcom **celebró** (es un decir, porque no se marcaron ni un sólo canapé) su **décimo aniversario durante el E3**, pero la verdad es que lo hizo centrándose más en los nuevos soportes que en los 16 bits. Entre **renovados Street Fighter** y conversiones de sus recreativas, a la **Super sólo le quedó un huequecito para tres cartuchos**, continuación encima de títulos anteriores. Son éstos: Breath of Fire II, un RPG con nuevos personajes y componentes estratégicos; X-Men 2, el **retorno de la Patrulla X** con la presencia estelar de **Spiderman, el Hombre de Hielo y la Masa**; y, por último, Mega Man X3, una tercera entrega de la X del héroe azul que **reutilizará el chip C4** para crear mejores efectos visuales.


Breath of Fire II



KONAMI
promesas, no pantallas

Konami, una compañía caracterizada por la calidad de sus juegos, **apostó fuerte en la feria por la continuidad** de éxitos anteriores. De Castlevania X os hablamos en nuestra sección de noticias, así que ahora daremos una alegría a los deportistas hablándoles de dos prometedores juegos. Uno se llama International Superstar Soccer 2, ¿os suena verdad? Pues esta vez llega con **36 equipos**, opción para **4 jugadores** y **magníficas animaciones**. El otro se llama Run and Gun, y es un juego de baloncesto que hizo sus pinitos en placa recreativa.



INFOGRAMES
toda Francia en juego

Los franceses de Infogrames, cuya sucursal americana es conocida por I-Motion, siguen en su línea de adaptar los cómics más clásicos a la Super. A Obelix, un juego del que ya os hemos mostrado algunas imágenes, se le unirán también, y en breve, Spirou, el botones más famoso del cómic belga, y con casi total seguridad Tintin, el intrépido periodista llevado al papel por Hergé.

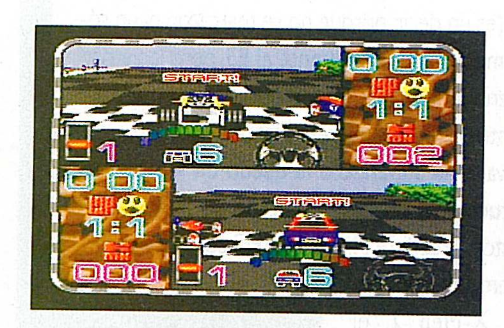

Spirou





DIRT

• Elite • Super Nintendo •



A partes iguales. *Como todo buen juego de carreras, el modo dos jugadores dividirá la pantalla horizontalmente.*



Elíjalo usted mismo. *Ésta es la pantalla de menú desde la que podréis entrar en una de las tres competiciones del juego.*



Los bólidos de Elite usarán gasolina FX2

Pese a que su lanzamiento en España era muy dudoso, 'Dirt Racer' se va a hacer finalmente con un hueco en el panorama de los 16 bits. Carreras, gráficos poligonales y diferentes vehículos marcarán la reaparición del famoso chip FX2.



Sentando precedentes

Seguro que lo primero que os ha venido a la mente al ver las pantallas de **'Dirt Racer'** es la imagen del juego pionero en esto de las carreras combinadas con el chip **FX2**: **'Stunt Race FX'**. Sin embargo, pese a que la línea gráfica tendrá innegables similitudes, el juego de **Elite** se decantará más por una **conducción tipo rally** y por **un planteamiento más serio**. Si recordáis, Stunt Race optaba por unas competiciones en circuitos cerrados y tenía un tono mucho más desenfadado.

Pues sí, **la inminente llegada** de **'Dirt Racer'** por estos pagos **nos ha sorprendido** hasta a nosotros, que en el número pasado negábamos que pudiera estar aquí todas las veces que hiciera falta. Tras entonar el correspondiente *mea culpa*, la explicación viene con nombre propio, **Spaco**, que se ha hecho cargo de la distribución del **juego de Elite**, dejándonos a nosotros con 'dos palmos de narices'.

En todo caso, sea bienvenido **'Dirt Racer'**, pues con él **reaparecerá el chip FX de segunda generación**, esta vez al volante de unos **bólidos** de apariencia muy **semejante** a los que pudimos ver en su día en el **'Stunt Race'** de **Nintendo**. Dad por sentado, por lo tanto, que las **carreras** van a ser las **protagonistas** de un juego para el que, sobre el papel, la compañía británica no ha escatimado medios.

Su carta de presentación nos habla de la colaboración con 'lumbreras' de una universidad para asegurar que la **respuesta** de los **vehículos** a vuestra conducción sea **realista**, o de la intervención de la computadora para **fijar automáticamente el nivel de dificultad de**

'Stunt Race'



'Stunt Race'



'Dirt Racer'

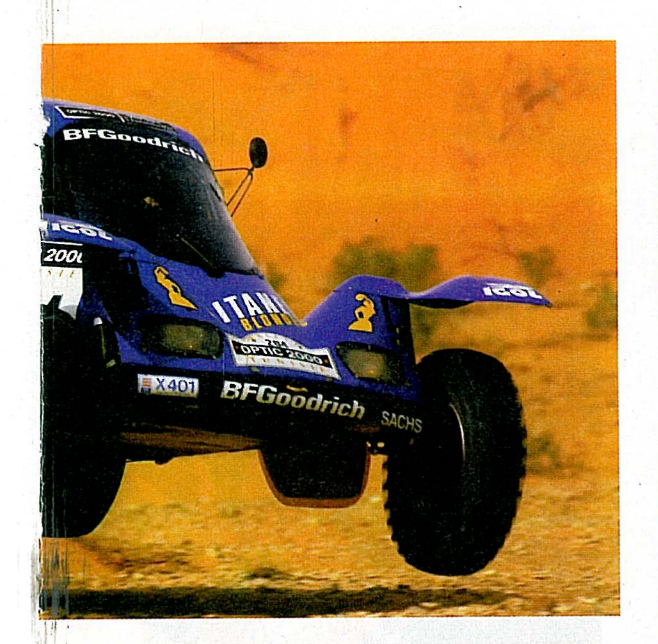


'Dirt Racer'



RACER

• Carreras • 8 Megas • Junio •





acuerdo con la habilidad del jugador.

El terreno gráfico estará dominado por los **polígonos**, especialmente a la hora de dibujar el relieve del terreno a lo largo de los **quince circuitos** diferentes con los que cuenta. Éstos tendrán, además, la peculiaridad de que los vehículos podrán **abandonar el trazado 'oficial'** y aventurarse libremente por esos mundos de Dios **en busca de atajos**.

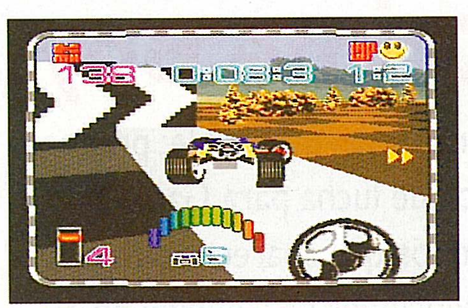
Consta de dos **modos de juego**, uno de **práctica** y otro con **dos competiciones** (una liga y una copa), en las que la **pantalla partida** permitirá hasta **ocho jugadores**.

Y hasta aquí la teoría, que en principio tiene un aspecto intachable. De la práctica (léase control, jugabilidad y diversión), ya habrá tiempo de hablar, pero de momento terminaremos diciendo que el camino que va de una a otra se va a hacer más largo y escabroso que nunca.

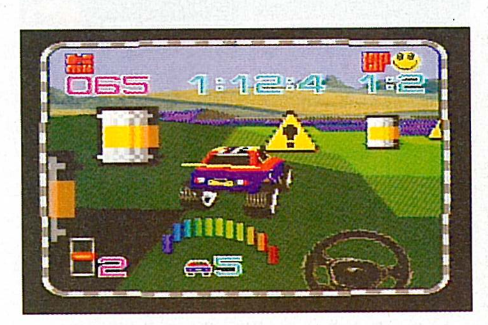
Seguid fieles a **Nintendo Acción** y ya os explicaremos el por qué.

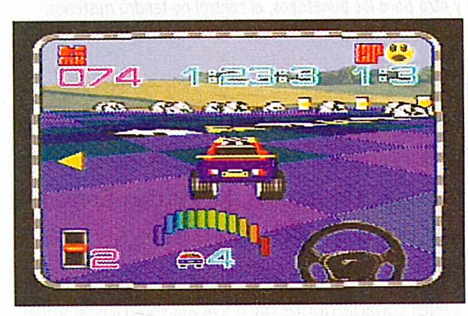


La cercanía del pixel. *La pixelación de los objetos de los circuitos al acercarse será una tónica general de las partidas.*



El volante de la Super. *Y encima a la derecha. Se nota que los chicos de Elite son compatriotas de la Reina Madre.*











Sus nombres oficiales son ***4x4 Monster Truck, Dune Buggy*** *y* ***Off-roader***, *y son los tres vehículos que podréis conducir en* ***'Dirt Racer'***. *Cada uno tendrá unas características particulares, pero la norma a seguir rezará:* ***"a mayor velocidad, menor control"*** *y viceversa. Por tanto, será la destreza de cada jugador la que determine cuál es el bólido que mejor se ajusta a sus condiciones.*



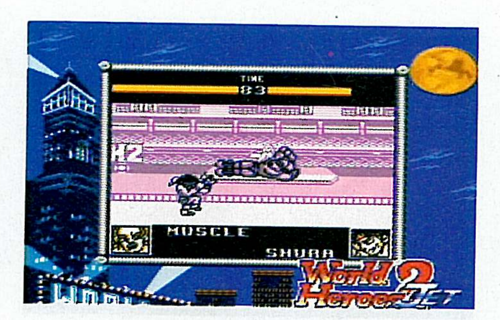
Las imprudencias se pagan. *Una serie continuada de choques acabarán con el coche en el desguace más cercano.*



WORLD HE

• Takara • Super/Game Boy •

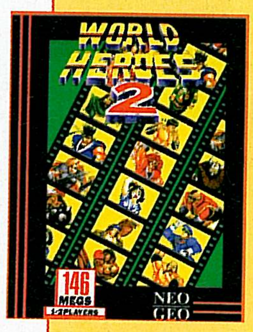




Takara la emprende a golpes en Game Boy

'World Heroes 2 Jet' es peculiar por partida doble: primero porque no son muchos los títulos de lucha para Game Boy, y segundo porque son menos aún los que aparecen sin pasar antes por la Super. Ambas excepciones se cumplen en él.

Genealogía del título





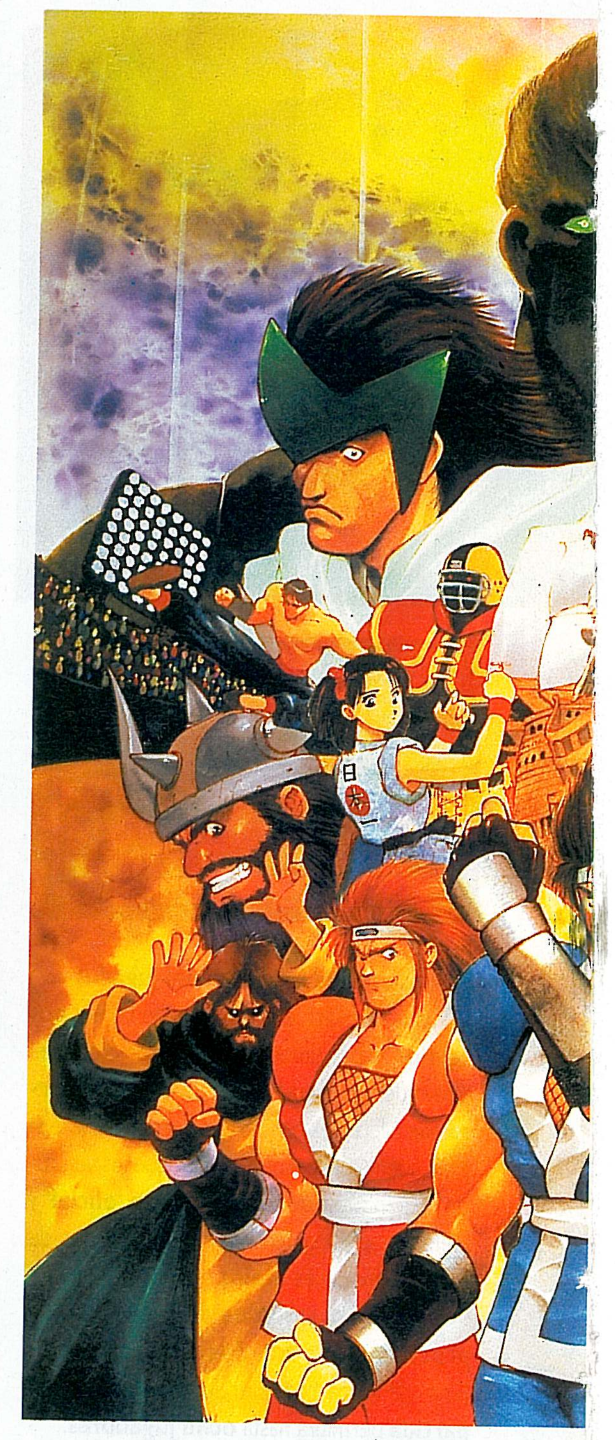
Los orígenes de la saga **World Heroes** *se remontan a la consola* **Neo Geo**. *Allí es donde vio la luz el juego de* **SNK**, *cuya primera parte fue llevada a los 16 bits de* **Nintendo** *por* **Sunsoft** *y no por* **Takara**, *algo realmente digno de destacar. La* **Neo Geo** *fue también la anfitriona de la segunda parte, adaptada, ahora sí, por* **Takara** *directamente para la pequeña de* **Nintendo**. *Es algo que sorprende, pues lo normal es que el proceso de las conversiones que hace la compañía nipona pase antes por los 16 bits de* **Super Nintendo**.



Un control como la seda. *Con un botón para las patadas y otro para los puñetazos, el control no tendrá misterios.*

La verdad es que Game Boy no es una consola que se distinga precisamente por sus ganas de pelea. **Salvo** honrosas excepciones, como las dos entregas de **'Mortal Kombat'**, **los juegos de lucha no** han hecho lo que se dice historia **en la pequeña de Nintendo**.

Afortunadamente para los aficionados al género, parece que **esta tendencia va a cambiar** en breve, porque son varios los títulos que se anuncian con luchadores y 'mamporros' como protagonistas. Este **'World Heroes 2 Jet'** es el más próximo, pero apuntad **también** los nombres de **'Primal Rage'**, **'Street Fighter II'** o **'Killer Instinct'** como aspirantes a engrosar esa lista de insignes clásicos de lucha.

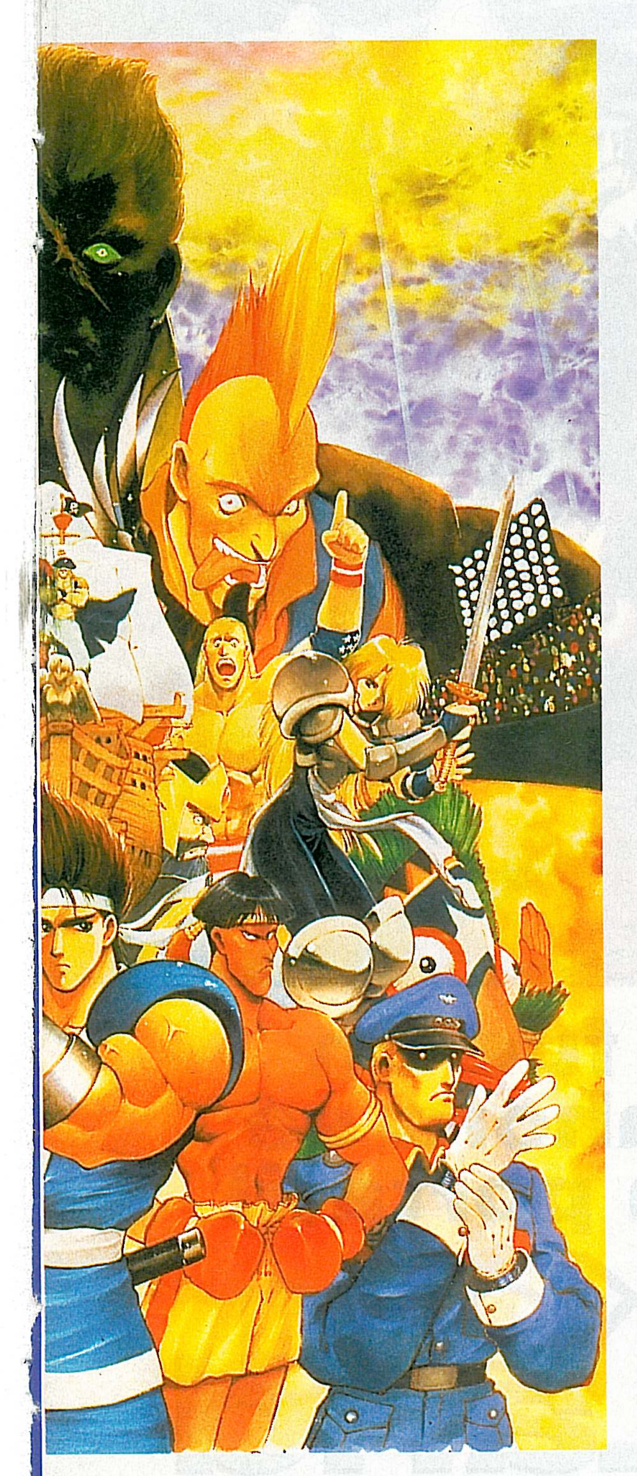


Vayamos por partes y quedémonos de momento con la conversión que **Takara** (¡quién si no!) nos va a traer de uno de los muchos títulos que **SNK lanzó para** la consola **Neo Geo**. Lo que más va a saltar a la vista será la presencia de **dieciséis personajes** en el menú de elección de luchador, a los que **se les unirá algún que otro más** que paseará su 'palmito' por el **Mo-**



ROES 2 JET

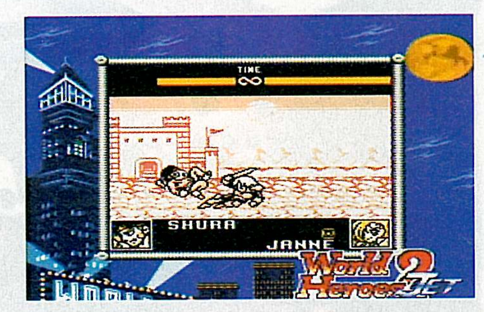
• Lucha • 2 Megas • Julio •

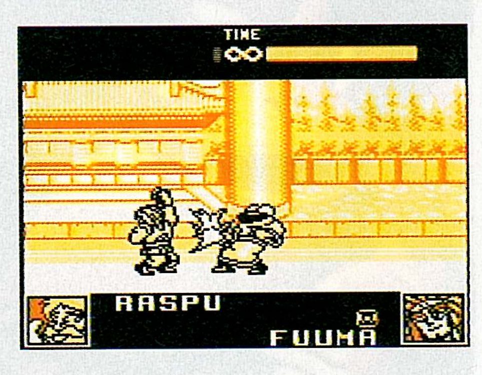


do Historia, si bien **el 'look'** que lucirán todos ellos estará más **en la línea del manga japonés** que en la del juego original.

Este aspecto, el del número de luchadores, supone un esfuerzo estimable si tenemos en cuenta que títulos como el mencionado **MK perdieron personajes** en su paso a **Game Boy**. Además, realza los méritos de un juego al que, en principio, no le falta de nada. A saber y resumiendo, que el espacio no da para más: una apreciable **gama de golpes** por personaje, **variedad -y calidad- de escenarios**, unos **colores subidos de tono** acompañados por el **marco propio del Super Game Boy**, y un **Modo Versus** en el que podrá participar **un segundo jugador desde otra portátil** con el **Game Link**, **o bien desde el mando dos de la Super si lo cargáis en vuestro Super Game Boy**. Toda una novedad.

Por fin, **el mes que viene** la lucha reaparecerá con fuerza en vuestra **Game Boy**. Pero atención, porque esto no ha hecho más que comenzar y aún queda mucho...



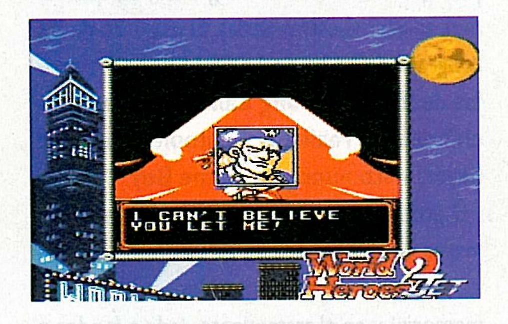


Con o sin marco. *Esta buena pinta será la que tenga el juego cuando se conecte a una Game Boy. Perderá el marco y un poco de color, pero mantendrá la nitidez de los gráficos.*





Aquí los tenéis. *En esta pantalla de selección de personaje, tenéis a los dieciséis luchadores que participarán en el juego.*



Superando al original

El buen hacer de **Takara** *con esta conversión podrá observarse en un plantel de* **dieciséis participantes***, que no sólo igualará la cifra del original de* **SNK** *sino que la aumentará en dos. Los* **Hanzou**, **Kim Dragon**, **Rasputin** *y compañía podrán además ejecutar* **todo tipo de golpes especiales** *apoyados en un* **manejo simple** *y unos gráficos diáfanos.*





GAME BOY

La pequeña de **Nintendo** ya tiene claras sus vacaciones de verano. Pasando de calores tórridos, playas atestadas y chiringuitos de 'pescaíto frito', ha optado por la vía exótica al contratar un viaje nada menos que a **'Donkey Kong Land'**, la tierra del mono **Kong**, entrando así de lleno en el campo de la última tecnología aplicada al videojuego.

Después de todo lo hablado sobre este título y de la fama de **Donkey** y **Diddy** en la **Super**, seguro que vuestro interés se centra principalmente en el tema gráfico, así que vamos aplacar vuestras ansias. El esfuerzo de los programadores ha permitido dotar a los sprites de **'Donkey Kong Land'** de **las animaciones más realistas y completas que se hayan visto nunca en Game Boy**.

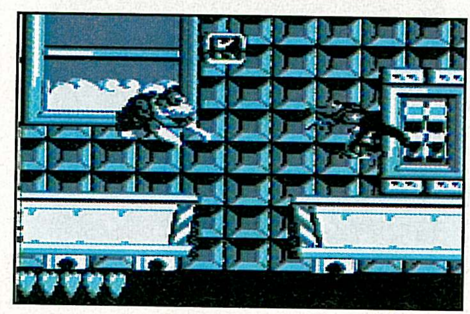
El problema, como ya os comentamos en números anteriores, reside en una paleta de colores demasiado corta (por los problemas de memoria) y en el tratamiento dado a fondos y escenarios, ya que **al conectar** el **juego a un Super Game Boy, los contornos se difuminan y pierden claridad**.

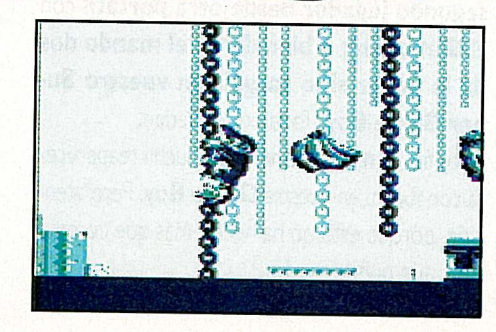
¿Qué ocurre entonces? Pues que estamos ante el extraño caso de un cartucho programado para el mencionado adaptador, pero que se paladea con mayor nitidez en la portátil. Eso sí, nada de desánimo. Os aseguramos que las imágenes de estas páginas no hacen justicia a la claridad de la acción vista en un televisor.

Lo del cambio de título también tiene explicación, y es que sencillamente **el juego es di-**

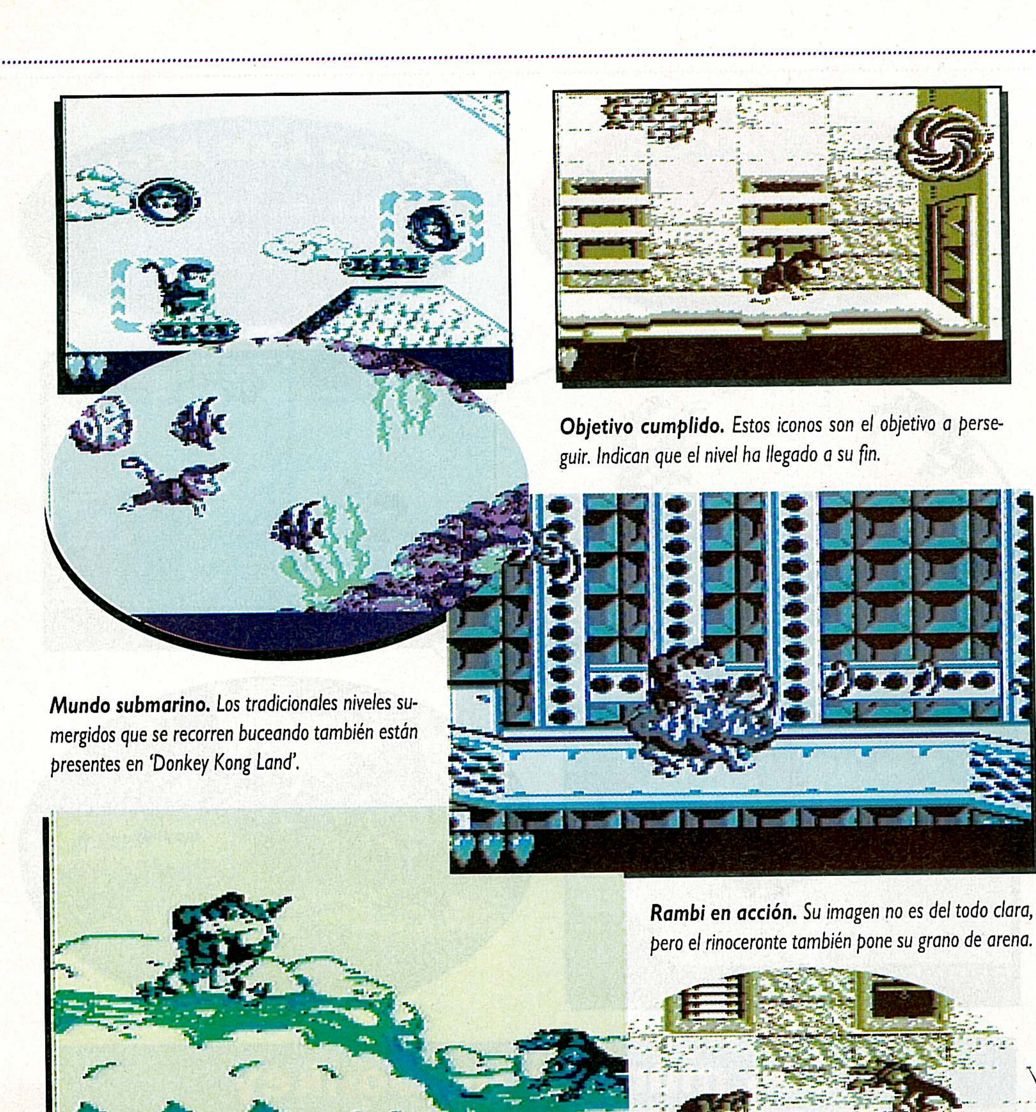
Un día fue un sueño, ahora se juega en portátil

Donkey Kong Land









Objetivo cumplido. Estos iconos son el objetivo a perseguir. Indican que el nivel ha llegado a su fin.

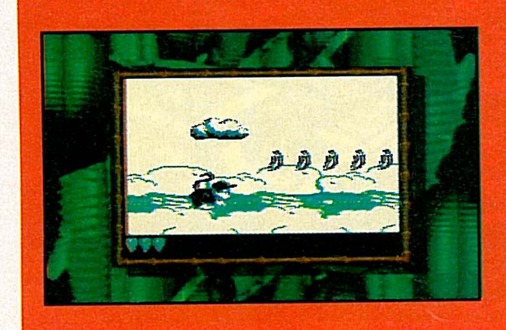
Mundo submarino. Los tradicionales niveles sumergidos que se recorren buceando también están presentes en 'Donkey Kong Land'.

Rambi en acción. Su imagen no es del todo clara, pero el rinoceronte también pone su grano de arena.

Expresso también ayuda. Montado sobre el avestruz, Donkey se dispone a atravesar este nivel. La capacidad de vuelo del animal resulta muy valiosa para esquivar los ataques de los enemigos.

Las dos caras de 'DKL'

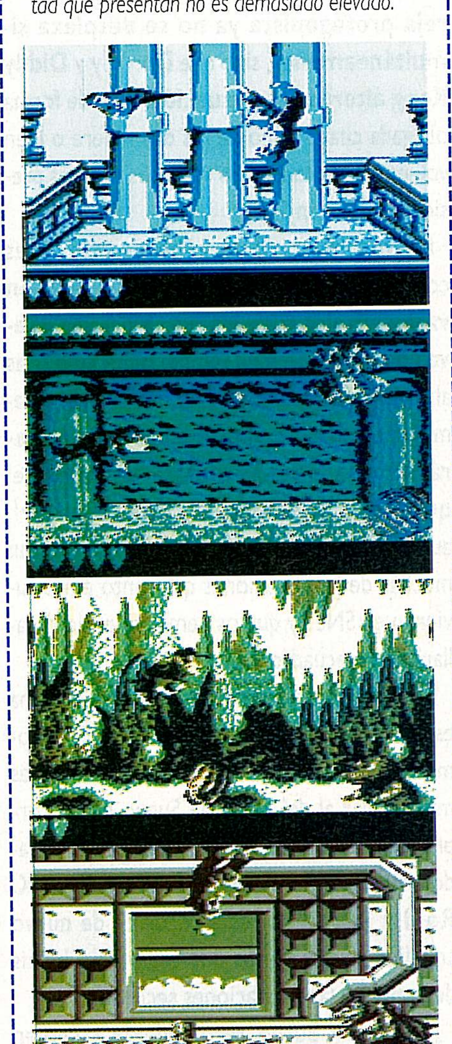
Aquí están, frente a frente, las dos caras que tiene **'Donkey Kong Land'**. *La de la izquierda viste un 'look' a lo* **Super Game Boy** *con marco renderizado y colores en pantalla, lo que a la postre no esconde* **sprites difusos** *que en algunas ocasiones pierden sus contornos, ya que se confunden con los fondos.*
La de la derecha es una imagen de **Game Boy**, *sorprendentemente* **más nítida**, *y* **muestra ciertamente un nivel gráfico que ningún otro juego había conseguido hasta ahora** *en la portátil. La pregunta es: ¿quién decía que todo estaba inventado en la pequeña consola? El trabajo efectuado por* **Nintendo** *y* **Rare** *con* **'DKL'** *deja entrever un potencial de programación que en el futuro puede verse traducido en nuevos juegos y, con seguridad, en muchas, muchas horas de diversión.*

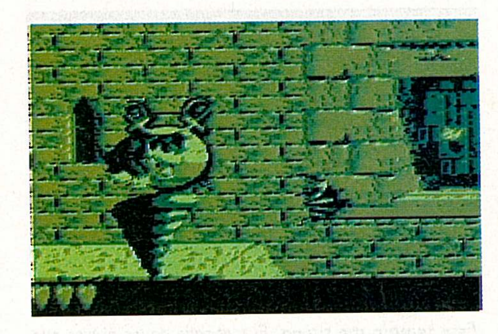




Y al final, llegó el jefe

Porcentualmente **sólo valen un 1%** *al salvar la partida, pero su presencia es más importante de lo que parece. Nos referimos a los* **cuatro enemigos de final de fase** *del juego. Entre ellos estará* **King K. Rool**, *el último jefazo, que mantiene el mismo ataque que en* **'DKC'**. *De cualquier modo, el nivel de dificultad que presentan no es demasiado elevado.*





Nuevos elementos para la jugabilidad. Estos tornados sobre los que hay que desplazarse saltando son una de las situaciones nuevas que se han incorporado al juego de GB.

Donkey Kong Land

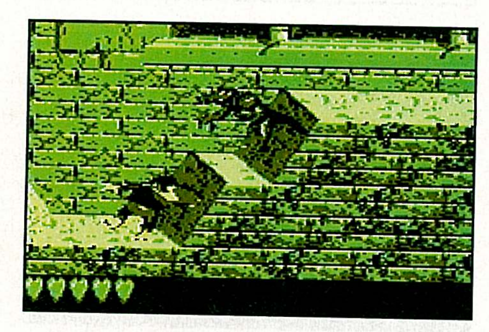
ferente a su pariente de 16 bits. Sigue el mismo planteamiento, con las famosas habitaciones secretas y la consiguiente grabación de partidas en la pila del cartucho, pero se han incorporado novedades importantes a la acción.

La primera y más significativa es que **la pareja protagonista ya no se desplaza simultáneamente**, sino que **Donkey** y **Diddy Kong alternan su actuación**, bien de forma obligada cuando uno de los dos muere o bien voluntariamente cuando vosotros mismos presionáis el botón Select.

El **entorno** también es **diferente**, pues consta de **cuatro mundos subdivididos en varios niveles** entre los que se incluyen **nuevos parajes**, como un templo sumergido o las alturas de los rascacielos de una ciudad. Además, a muchos de ellos se les ha dado un **carácter mucho más plataformero** que el **que** vimos **en 'Donkey Kong Country'**, aunque eso no es óbice para que se repitan muchas de las situaciones que tanto éxito tuvieron en SNES y que os hemos querido detallar en un recuadro aparte.

La jugabilidad se mantiene, ayudada de forma esencial por unos movimientos tan rápidos como precisos. Pero como el planteamiento es muy similar al del juego de Super, no os sorprendáis si en **apenas tres días** habéis llegado hasta el enfrentamiento final con **King K. Rool** y ya sólo os resta recorrer de nuevo aquellos niveles en los que todavía no hayáis descubierto las habitaciones secretas.

¿Juego fácil? Bueno, recordad que, como en **'DKC'**, el objetivo, más que llegar rápidamente al final, es completar el 100% de la aventura.

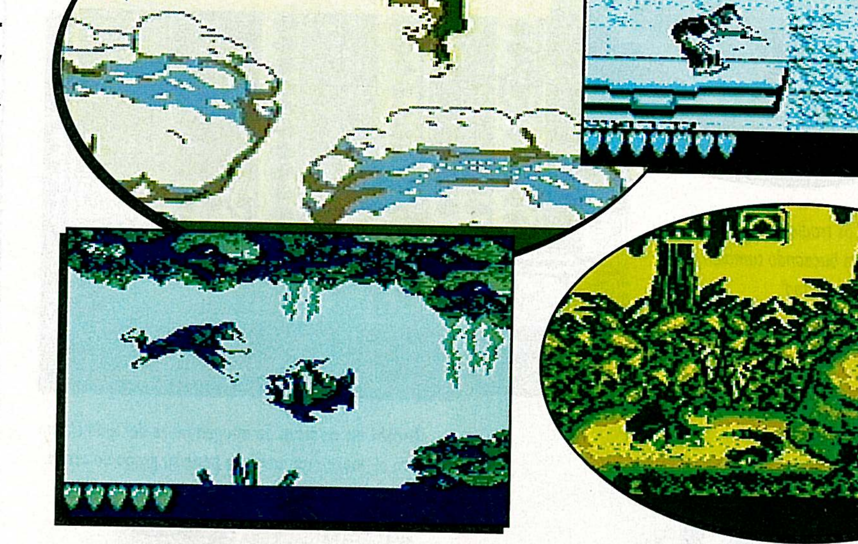


Este templo me suena. *El mapeado de los niveles que transcurren en el templo recuerda bastante al del juego de Super. Sin embargo, sabed que ésta no es la tónica general.*

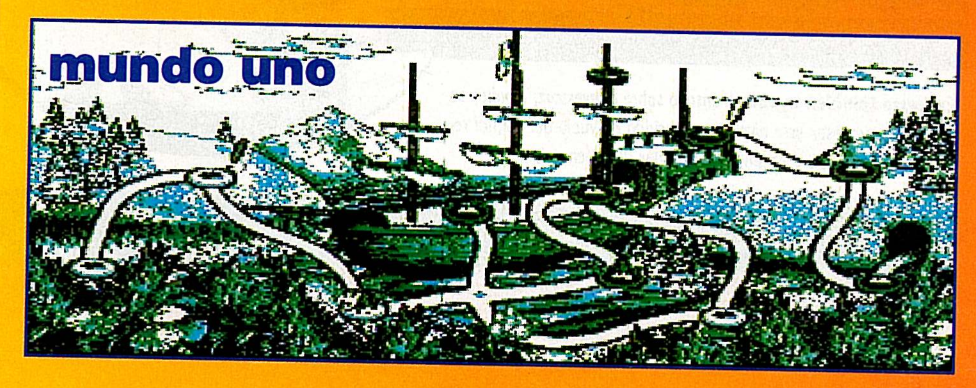
ESTÁ EN ACCIÓN

- La llegada del 'render' a Game Boy.
- Que el juego sea más que una simple conversión e incorpore nuevos elementos.

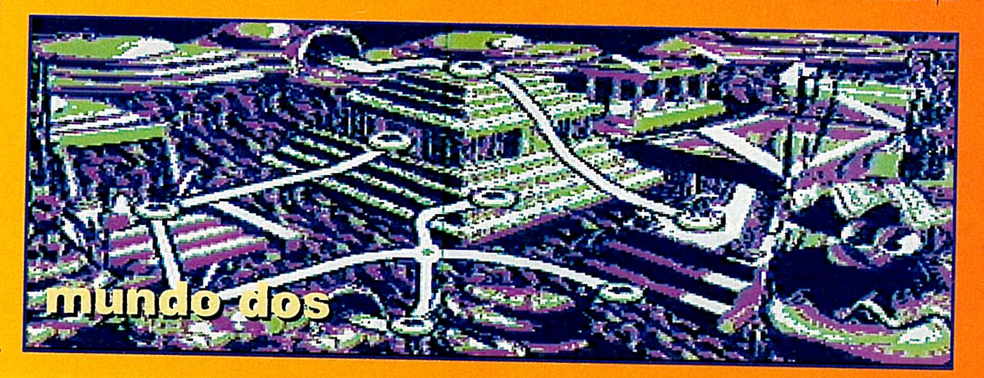




Los mundos de Donkey



Uno de los puntos fuertes de **'Donkey Kong Land'** *es que, a diferencia de lo que ha ocurrido con las versiones de otros títulos (***'Earthworm Jim'***, sin ir más lejos), esta vez* **los programadores no se han limitado a trasladar el juego de Super a la portátil**, *repitiendo fases y situaciones, sino que han creado una aventura completamente diferente. Las novedades se concretan en los* **cuatro mundos** *que*



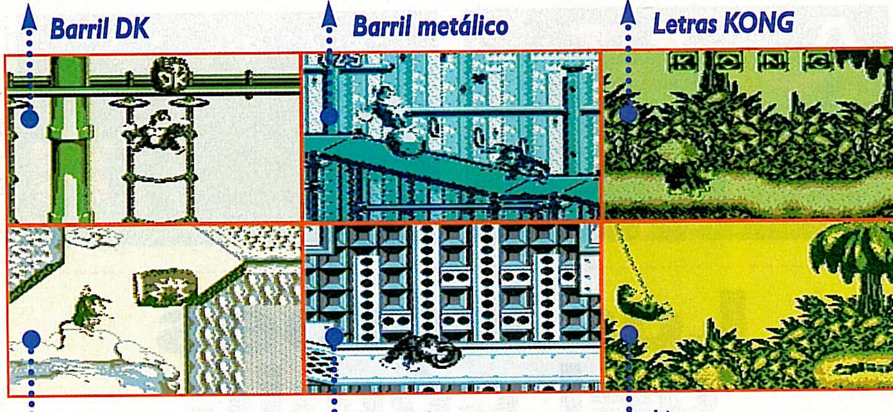
Seguros de jugabilidad

Fundamental para conseguir que el segundo personaje se incorpore a la aventura. Esta vez, la pareja no avanza unida, sino que uno entra en juego cuando el otro 'cae'.

Haciéndolo rebotar contra una pared y subiéndose después sobre él, Donkey y Diddy recorren el nivel a toda velocidad, acabando con todos los rivales que salen a su paso.

Si en 'Donkey Kong Country' reunir las letras de la palabra 'Kong' servía para conseguir una vida al terminar el nivel, ahora son necesarias para salvar la partida.

Barril DK — **Barril metálico** — **Letras KONG**

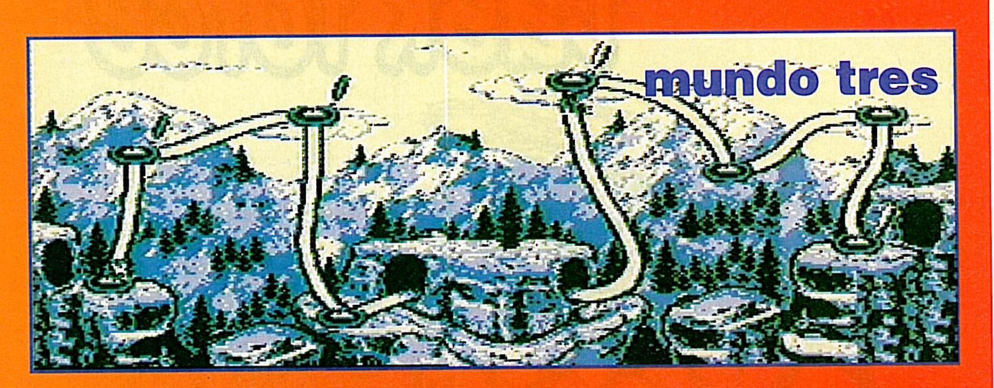


Barril propulsor — **Neumáticos** — **Lianas**

Uno de los elementos tradicionales de las aventuras de nuestros dos monos son estos barriles que les impulsan con fuerza cuando se introducen en ellos.

Su presencia es una señal casi segura de que por ahí hay un ítem o incluso una habitación oculta en algún lugar de las alturas del nivel. Podéis transportarlas.

Otro de los clásicos de Donkey Kong. Trasladarse de liana en liana exige una gran coordinación para elegir el momento justo en el que hay que saltar de una a otra.



ofrece. Su aspecto exterior ya delata que son **distintos a** los de **'DKC'**, pero es que, además, en su interior descubriréis **elementos originales** tanto en **escenarios y niveles** (un barco pirata, un templo sumergido o la fachada de un edificio), como en **personajes** (los cerdos voladores, por ejemplo) **y situaciones de juego** con las que **'Donkey Kong Land'** reclama su independencia respecto su 'hermano mayor'.





NINTENDO
Rare

Megas: **4** Vidas: **5**
Continuaciones: **Graba partidas**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Se puede hablar de un 'estilo Donkey Kong'. Plataformas, ingenio para encontrar las habitaciones y algo de acción en algunos tramos llenos de enemigos.

• Desarrollo:
4 mundos divididos en niveles. Para acabar el juego hay que lograr un porcentaje del 100%; y para ello, es necesario descubrir todas las habitaciones ocultas.

• Tecnología:
¿Quién dijo que las renderizaciones no cabían en GB? El efecto es más modesto y la integración con los fondos problemática, pero el nivel gráfico es muy bueno.

• Duración:
En la redacción, tardamos un par de días en llegar al último nivel. Eso sí, lo hicimos con sólo un 65% completado. ¿Os hacéis ya una idea?

GRAFICOS — **90**
Sorprenden. Nos gustan más en GB. El colorido con el adaptador es algo dudoso.

SONIDO — **92**
Las melodías que casi son clásicas, acompañadas de una notable batería de efectos.

MOVIMIENTO — **94**
Excelente, tanto con Donkey como con Diddy. Lo más impresionante del juego.

JUGABILIDAD — **92**
Caben destacar en este apartado las numerosas y variadas situaciones del juego así como su exquisito control.

ENTRETENIMIENTO — **89**
Depende de si aceptáis el reto de buscar las habitaciones secretas. Ése debe ser, en definitiva, su principal objetivo.

Opinión Por **Javier Abad**

No se puede negar que la fuerza de 'DKL' está en los gráficos. Pese a que la nitidez no es la ideal al conectarlo al Super Game Boy, sus animaciones son las más completas que hemos visto hasta ahora en la portátil. Un acierto que se ve completado por un diseño diferente al de la versión SNES. Nuevos niveles y altísima jugabilidad, marcada por un control perfecto, completan uno de los grandes trabajos de Rare.

Recomendación
No lo dudéis: vuestra colección no estará completa si no contáis con él.

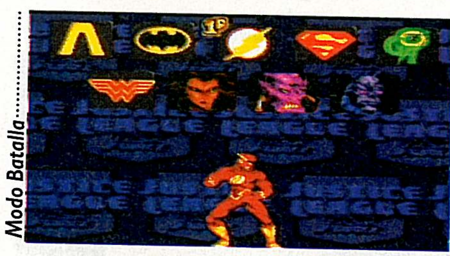
92

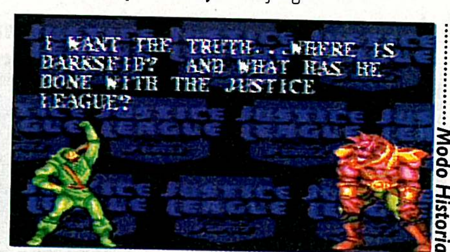
Un cartucho y tres formas de jugarlo



Modo Versus

'Justice League' *os propone tres modos de juego.* **Modo Historia: sólo** *podéis* **controlar a uno** *de los 6 super héroes.* **Modo Batalla:** *es eliminatorio y muy similar al anterior, sólo que ahora podéis jugar con* **9 personajes**, *al unirse los 3 malos de turno* (**Cheetah**, **Despero** *y* **Darkseid**). **Modo Versus:** *permite la entrada en acción de* **un segundo jugador** *y reúne a los* **9 personajes** *del juego.*


Modo Batalla



Modo Historia

Los héroes del cómic buscan pelea

Justice League task force

Pese a que parece que ya está casi todo inventado en el género y a que muy pocos títulos pasan de ser lo que los ingleses llaman *average games* -juegos normalitos-, pocas son las compañías que escapan a la tentación de programar su propio **juego de lucha**. **Sunsoft** y **Acclaim** se adentran este mes en tan trillado territorio con un cartucho protagonizado por la **Liga de la Justicia**, un grupo que aunque estaba originalmente compuesto por una cantidad considerable de super héroes, se ha reducido a seis para la ocasión.

Tan corto número se ve compensado por la posibilidad de elegir a los tres malos del Modo Historia (**Cheetah**, **Despero** y **Darkseid**) en las otras dos modalidades de juego, pero aun así se nos antoja un plantel algo escaso.

Una vez en pantalla, la acción está presidida por unos **sprites grandes y musculosos**, si bien de trazos **algo difusos** y escasos de brillo, que se mueven de manera fiel y disponen de un repertorio de **golpes especiales** de **ejecución fácil** y muy similar en todos ellos (casi todos basados en el movimiento de media circunferencia del pad de control). Además, el potencial atacante se ve claramente sesgado si comparamos a personajes como **Green Arrow** o **Superman** con **Aquaman**.

Respecto a los escenarios (predomina un **scroll limitado en los planos**), cabe destacar a algunos bellos, como los tejados de **Gotham City**, frente a la modestia de la mayoría.

Hemos detallado en un cuadro los modos de juego, pero no queremos despedirnos sin resaltar la **falta de gancho del Modo Historia**, al que la escasez de animaciones entre combates y un argumento demasiado lineal le restan la fuerza y chispa necesarias.





El arco del triunfo. *Flecha Verde es uno de los luchadores más destacados gracias a los golpes que ejecuta con su arco.*



¿Y los gráficos? Pues ya lo veis, personajes grandes y músculos bien definidos frente a unos escenarios con altibajos.



La plantilla DC Comics. Entre los luchadores, habrá viejos conocidos como Superman y debutantes como Aquaman.







Batman juega en casa. Esta pelea en los tejados de Gotham muestra que cada personaje tiene su escenario propio.



El malo ha llegado. Darkseid, el último rival del Modo Historia, puede ser elegido en los otros dos modos de juego.





Los super poderes entran en juego

Las características de lucha de cada uno de los seis componentes de la **Liga de la Justicia** están relacionados con sus super poderes correspondientes. Así, los mejores golpes especiales de **Green Arrow** se basan en las **flechas que lanza** y los de **Flash** le permiten **desplazarse a toda velocidad**, mientras que **Superman** y **Wonder Woman** hasta se pueden permitir el lujo de **volar**. Ahora bien, lo que **es común** a todos ellos es **la forma de ejecutarlos**: casi todos se basan en el **medio giro del mando de control** y en **presionar el botón de patada o puñetazo** correspondiente.

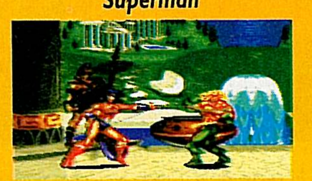


Superman

Batman



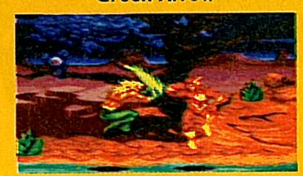
Green Arrow



Wonder Woman



The Flash



Aquaman



SUNSOFT/ACCLAIM
Blizzard Entertainment

Megas: **24** Vidas: **1**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **5**

• Tipo de Juego:
Se vende juego de lucha luminoso, barato y con excelentes vistas al puño del contrario. Razón: preguntar por Ryu, los Bogard y demás inquilinos anteriores.

• Desarrollo:
Los modos de juego típicos en estos casos con el aliciente de poder elegir a los 3 super villanos del Modo Historia en los modos "Battle" y "Versus".

• Tecnología:
Pese a sus 24 megas, el juego no se caracteriza por su oferta técnica. Sprites grandes y buen sonido frente a pocos personajes y escenarios faltos de scroll.

• Duración:
La Liga de la Justicia triunfa en poco tiempo hasta en el 5º nivel de dificultad. Una buena noticia para la Humanidad que no lo es tanto para el jugador.

GRAFICOS 82
Aspecto y tamaño de los personajes, buenos. El scroll de los escenarios, mediocre.

SONIDO 85
Efectos altisonantes y melodías superiores a la norma general en juegos de lucha.

MOVIMIENTO 80
Control bueno, pero falta una gama más amplia y variada de golpes especiales.

JUGABILIDAD 75
Este apartado es fácil de resumir. Estamos ante un Modo Historia bastante pobre y un plantel de luchadores corto.

ENTRETENIMIENTO 78
El Modo Versus da la cara por un juego que parte con buenas intenciones, pero que luego resulta bastante medianito.

Opinión
Por **Javier Abad**

Viendo la cifra de megas de la que disponían, salta a la vista que los programadores no han sabido sacarle todo el jugo a un juego que debería haber aprovechado mejor el tirón y la fama de sus personajes. A la acción le falta la fuerza visual y la capacidad de enganchar al jugador que poseen los grandes del género. Sólo la puesta en escena y el acabado de los sprites resultan lo suficientemente acogedores.

Recomendación
Para amantes del género que ya hayan tocado el cielo y quieran probarlo todo.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







Judge Dredd

El brazo armado de la Ley entra en acción

Acclaim sigue fiel a sus costumbres. Con **Judge Dredd** mantiene el espíritu que últimamente venía vertiendo en sus juegos. Ya sabéis, la línea de adaptación a consolas **Nintendo** de las últimas películas de héroes, disparos, explosiones y todo lo que tenga que ver con la acción. Lo curioso es que en este caso, la película de **Stallone** en la que se basa el juego, aún no ha sido estrenada. Y ya que una parte del argumento, no todo, está tomado de la 'peli', lo suyo, digo yo, sería saber de qué va.

Judge Dredd es una **aventura de acción** de la primera a la decimocuarta y última fase que debéis recorrer controlando al **Juez** en persona. O casi, porque el sprite del **héroe de la ley** está **digitalizado** y ha sido dotado de unos movimientos a los que no se les ha restado ni un cuadro de animación en aras de conseguir una suavidad y un **realismo** insuperables. Y como además están acompañados de un **control** fiel y **exento de ralentizaciones**, la calidad técnica y la jugabilidad se conjugan a la perfección.

El afán por asemejarse a la realidad se ha trasladado también a los **escenarios**, que son **laberínticos** por naturaleza, siempre **futuristas, oscuros e inquietantes** generalmente y, a veces la verdad, **un poco repetitivos**.

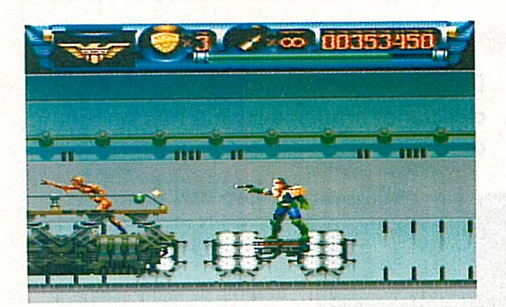
Por cierto, que ellos, los decorados, también reclaman su parte del pastel, erigiéndose en protagonistas de



¿El octavo pasajero? *Aunque tenga un aspecto parecido, este enemigo de final de fase no es Alien precisamente.*



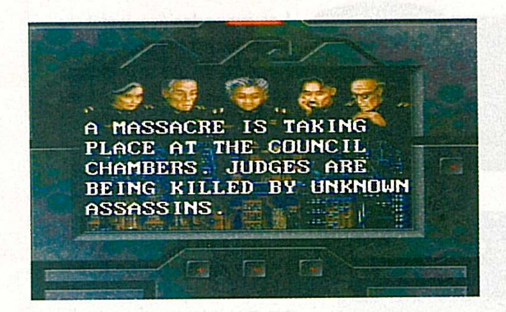
En la recta final. *Queda poco para acabar el juego. El Juez Dredd se adentra en la Tierra Muerta y se encuentra esta 'sorpresita'.*











¡A sus órdenes! *Al comienzo de cada misión, unas breves animaciones os indican la tarea que debéis llevar a cabo.*





La excepción va en moto

Es la **excepción** *dentro de la tónica general de* **puñetazos y scroll lateral de la aventura**, *y por eso hemos querido reconocérselo en este apartado. Nos referimos a la fase en la que el* **Juez Dredd** *se monta en su moto* **Lawmaster IV**, *pisa a fondo el acelerador y se lanza a una breve experiencia de conducción con perspectiva frontal,* **un fondo que rota en Modo 7** *y un* **punto de mira** *que tenéis que* **controlar** *para* **disparar a los enemigos que se acercan**. *Ahí queda eso. El garante de la Justicia se nos revela como un hombre de lo más 'todoterreno'. Parece que sabe hacer de todo y todo bien.*







Tú decides su futuro. *Las luchas cuerpo a cuerpo tienen un original desenlace. Cuando la palabra 'guilty' aparece en pantalla (abajo), podéis perdonar la vida al criminal y detenerle. Al final, un cuadro estadístico os muestra los resultados (izquierda).*





El Juez 'on line'. *Distribuidos a lo largo de las fases, hay unos ordenadores (1) a través de los cuales podéis acceder a un menú (2) que os pone al día sobre cómo lleváis la misión, vuestras provisiones de armamento y vuestro estado de salud.*

Judge Dredd

la aventura merced al planteamiento que tienen todas las fases, pues **antes de comenzarlas se os comunican unos objetivos** (detener a criminales, cerrar las puertas de una prisión, destruir las máquinas de un laboratorio,...) y hasta que no los hayáis cumplido no se abrirá la puerta de salida del nivel. Antes, y para que eso ocurra, tenéis que aprender a desenvolveros por el **montón de recovecos y escondrijos, subidas y bajadas** que, tarde o temprano, os harán retroceder para ver qué es lo que os habéis dejado atrás.

Y es que en Judge Dredd **no hay** ni un sólo **mapa de situación. La cosa funciona mediante** una serie de **terminales** de ordenador distribuidas por el mapeado, **que informan** del estado de la misión, de vuestro armamento y de la salud del **Juez**.

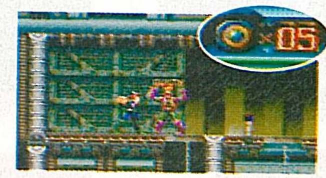
La acción, sin embargo, no se reduce a una simple búsqueda de objetos y recovecos. A la misteriosa investigación habrá que añadir **combates** a disparo limpio con **enemigos de todo tipo**, que precisan generalmente de **varios impactos** bien para rendirse y ser detenidos, bien para caer con todos los honores. En este punto, el de eliminar por la vía rápida a los adversarios, tendréis que estar muy atentos. A lo largo del juego veréis como **Dredd recoge** constantemente **ítems** que le sirven para **recargar** sus distintas **armas,** y vosotros debéis **descubrir cuál es la que más le duele a cada rival**.

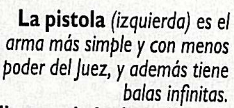
Judge Dredd es Acclaim en estado puro. Tan puro, que hasta en el film aparece su propio logo en una de las tiendas de la ciudad.

El Juez no quiere problemas

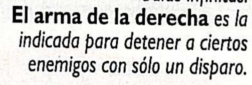
El **Juez Dredd** *se convierte en un auténtico arsenal andante a medida que recoge los innumerables* **ítems de munición** *que encuentra por el camino. Después, basta con presionar los botones* **L o R** *para* **cambiar de arma y escoger la más apropiada** *para eliminar a los enemigos que pueblen la zona.*







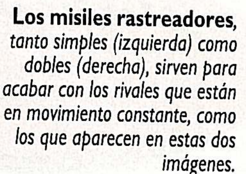
La pistola *(izquierda) es el arma más simple y con menos poder del Juez, y además tiene balas infinitas.*



El arma de la derecha *es la indicada para detener a ciertos enemigos con sólo un disparo.*







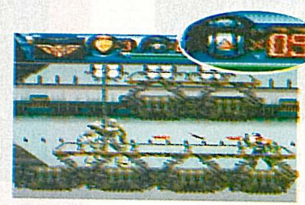
Los misiles rastreadores, *tanto simples (izquierda) como dobles (derecha), sirven para acabar con los rivales que están en movimiento constante, como los que aparecen en estas dos imágenes.*



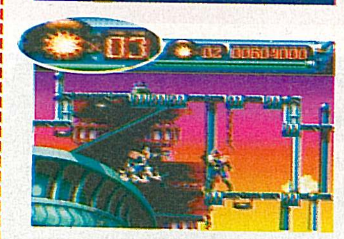


Las granadas *(izquierda) son necesarias para destruir algunos de los objetivos que se os marcan en las fases.* **Las bombas incendiarias** *(derecha) vienen de perlas frente a algunos jefes finales que abundan por ahí.*





Quizá las armas más poderosas sean **las bombas** *(izquierdas) y* **las cargas de detonación** *(derecha). Eso sí, también son muy escasas, así que tenéis que elegir bien el momento idóneo para usarlas.*





Mientras que **el arma de la izquierda** *sólo aparece en el enfrentamiento con el* **Juez Rico**, *la de la derecha es una constante en el juego:* **una burbuja** *que sirve para capturar el 'alma' de algunos enemigos, como el final: el* **Juez Muerte**.



El peligro acecha. *La posibilidad de ataques y el 'poderío' de las armas enemigas aumentan con el avance de la partida.*



La parte 'peliculera'. *El argumento del juego está dividido a partes iguales entre el de la película y otro inventado.*



¡Es mi héroe! *En esta fase, la misión principal del Juez es liberar a los rehenes que están repartidos por el mapa.*





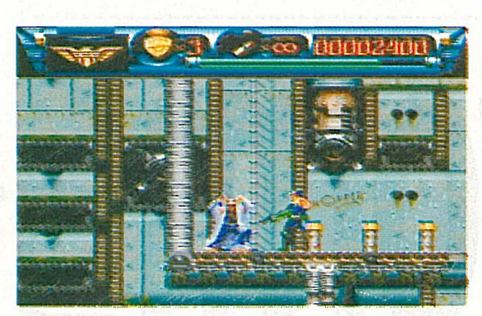






NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Que la intensidad del planteamiento vaya decayendo a medida que avanza la partida.



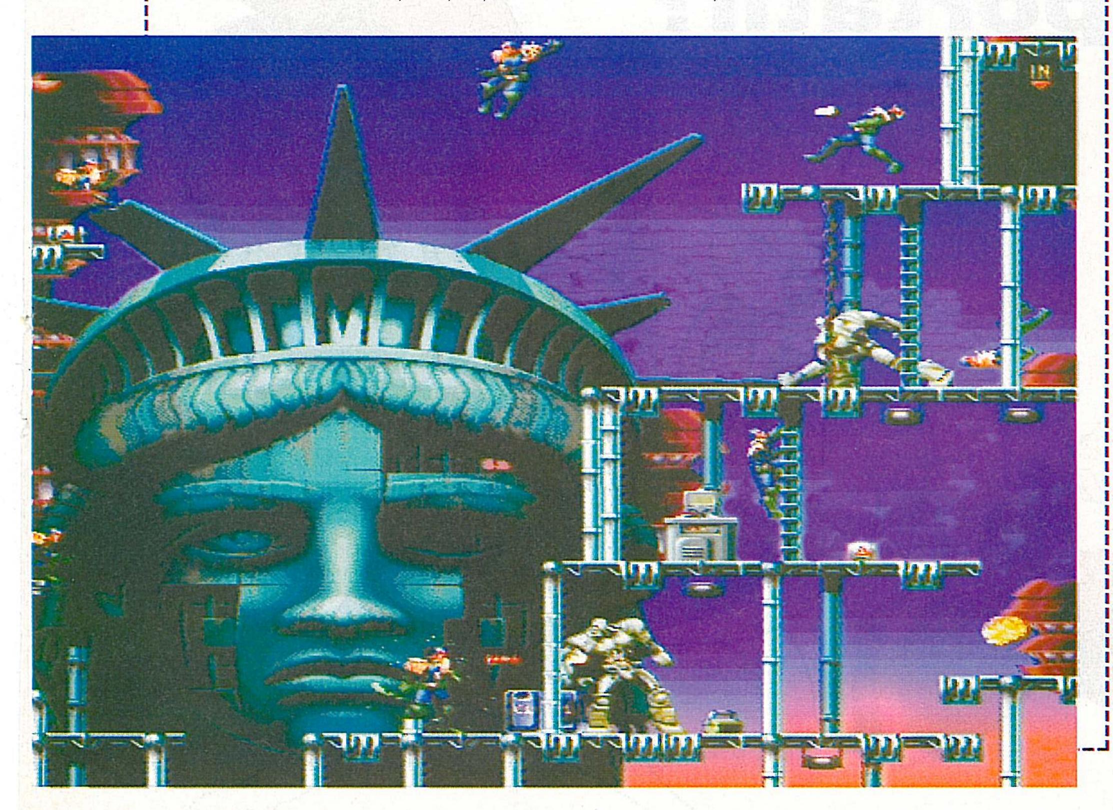
Estás detenido. Aquí tenéis un ejemplo de una detención. Ahora vendrá una plataforma volante a recoger al criminal.

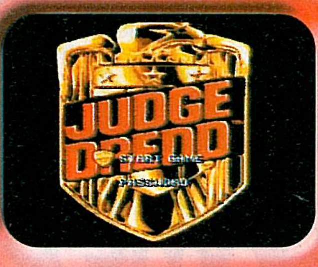


¡A tu espalda! La mecánica del juego pasa por recorrerse hasta el último rincón del mapeado y eliminar enemigos.

Artesanos del escenario

Acclaim *ha hecho con* **'Judge Dredd'** *una auténtica obra de artesanía para recrear con todo* **realismo** *tanto los* **movimientos de los protagonistas** *como el* **aspecto de los escenarios**. *La suavidad de los primeros no puede quedar plasmada sobre el papel, así que conformaos al menos con este mapa, con* **Estatua de la Libertad** *incluida, para que quede constancia del detalle y la calidad de los decorados.*





ACCLAIM
Probe

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
La ley del siglo XXI sólo conoce un artículo: todo aquél que ose transgredirla caerá bajo el peso de la acción y los disparos del Juez Dredd.

• Desarrollo:
14 niveles con objetivos a cumplir y 'abuso' del gatillo en los combates. Hay una fase corta de conducción de la moto 'Lawmaster IV' del Juez.

• Tecnología:
Las digitalizaciones de los personajes y el modo 7 de la fase de la moto destacan gráficamente. Las melodías se llevan 'la palma' en el aspecto sonoro.

• Duración:
Si el juego se os hace largo, será más por el número de fases que por la dificultad en superarlas. Los passwords, además, siempre son una buena ayudita.

GRAFICOS 93
Magníficas digitalizaciones. Ambientación lograda en escenarios, pero se repiten.

SONIDO 92
Banda sonora envolvente. Efectos detalladísimos (se oyen hasta los pasos de Dredd).

MOVIMIENTO 88
El juego no es un alarde de scroll, pero da gusto ver lo bien que se mueve el Juez.

JUGABILIDAD 90
Las digitalizaciones suelen ser sinónimo de lentitud y mal control, pero este juego es la excepción que confirma la regla.

ENTRETENIMIENTO 85
La aventura comienza rayando lo apasionante y termina codeándose con lo repetitivo. Un altibajo para considerar.

Opinión
Por **Javier Abad**

A pesar de que el planteamiento de 'Judge Dredd' no es nada original, eso no es obstáculo para reconocer que de todos los juegos de acción recientes que obligan a cumplir varias misiones en fases laberínticas, éste es el de mejor calidad técnica. Los excelentes movimientos de los personajes y la gran atmósfera de los escenarios sólo se ven ensombrecidos por la repetición de objetivos similares una vez tras otra.

Recomendación
Para fans de Stallone y todo lo que ese 'ilustre' apellido implica...



SUPER STARS

GAME BOY

El mes pasado anunciábamos a bombo y platillo la llegada de **'Earthworm Jim'** a la portátil y, como lo prometido es deuda, la cita con la inigualable lombriz era obligada en este número. Que no queremos que nadie vaya por ahí contando que no cumplimos.

David Perry y su equipo se han puesto esta vez en plan 'comodón' y tan sólo han supervisado el trabajo de adaptación que **Eurocom** iba haciendo con su creación. El resultado final es para estar satisfechos, más que nada porque **esta versión portátil no desmerece** en absoluto a la que ya jugamos en 16 bits.

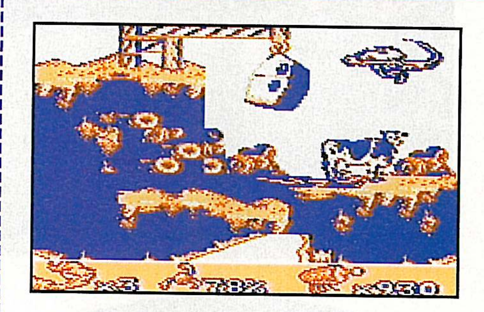
¿Motivos? En primer lugar, que han creado un **juego** tremendamente **fiel al original**, lo que se plasma no sólo en una sucesión idéntica de fases, sino también en que el mapeado de cada nivel reproduce casi centímetro a centímetro el del original de la Super. En segundo lugar, el protagonista mantiene la **misma gama de movimientos**, lo cual tiene mérito desde el punto de vista de la jugabilidad si tenemos en cuenta la reducción del número de botones que supone pasar del mando de **Super** al panel de control de una **Game Boy**.

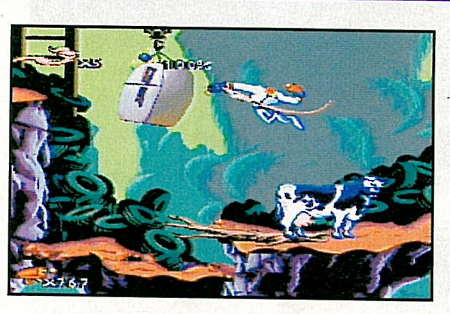
Obviamente, **las animaciones son ahora menos completas y nítidas**, pero aun así resulta curioso reconocer en la pequeña pantalla de la portátil a los **mismos sprites** que aparecían en la versión mayor.

Si a esto le añadimos que ese sentido ácido del humor está también presente en este **'Earthworm Jim'** portátil, la conclusión no puede ser más obvia: nos encontramos ante una **versión digna, completa y responsable de uno de los títulos que más fuerte** ha pegado en el planeta Super Nintendo.

La portátil, sin frenos. *Si tenéis ocasión, no os perdáis la sensación de velocidad que produce el fondo de este nivel.*

V.O. con subtítulos para Game Boy



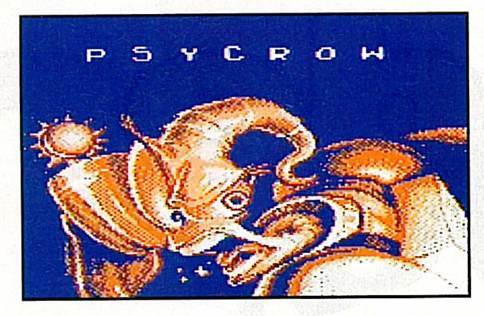


Comparando estas imágenes de las dos versiones de **'EAJ'**, *podéis ver hasta qué punto de fidelidad han llegado los programadores del juego de* **Game Boy** *con respecto al original. La famosa escena de la vaca es un magnífico ejemplo de cómo* **se han respetado tanto los escenarios como las situaciones de juego**. *El único pero que podría caber es que las animaciones son algo confusas, pero eso no es óbice para reconocerles esa* **extraordinaria movilidad** *tan característica, que hace que los personajes parezcan de goma.*

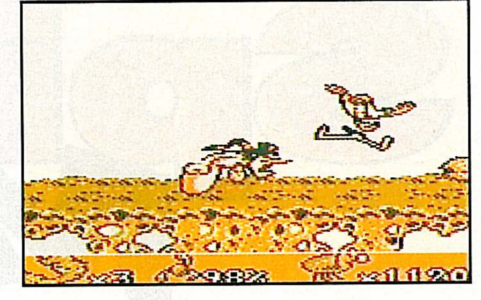
Earthworm Jim

¿Acaso creíais que no se iba a atrever con la portátil?





Una por una. *Las fases de esta versión para Game Boy repiten hasta el nombre que las hizo famosas en los 16 bits.*



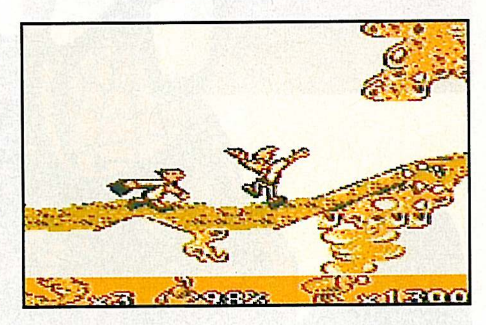
No hay barras de energía. *Un legible sistema de porcentajes nos informará de la energía que le reste a Jim.*







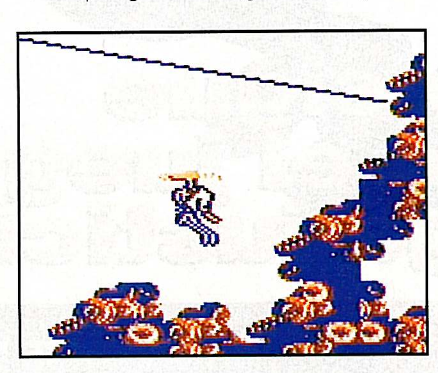
Desde mi cápsula. *Viajar en batiscafo no es nada fácil cuando el tiempo corre, hacia atrás, tan deprisa.*

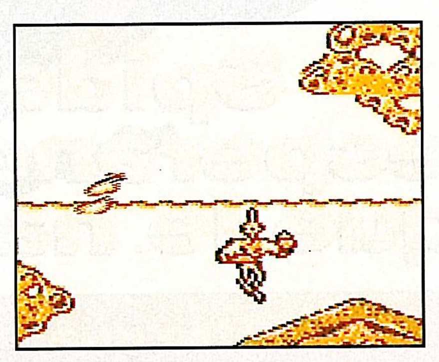


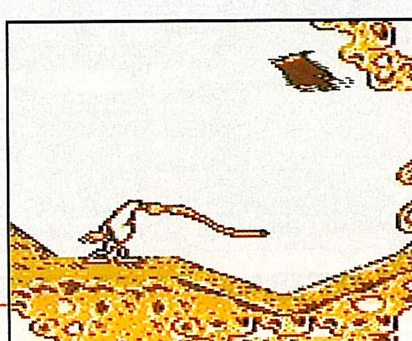
¿Otra vez él? *Este abogado es una muestra de la imaginación que hay que echarle para eliminar a algunos enemigos.*

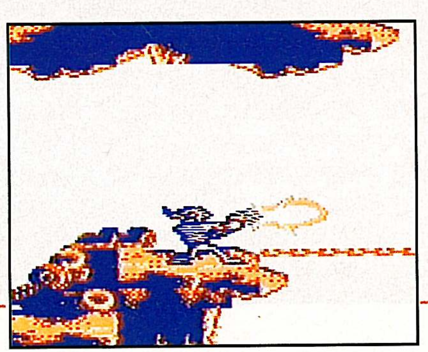
¿Problemas de movimiento? Ninguno

Uno de los problemas más interesantes con el que Shiny debía enfrentarse en esta conversión pasaba por trasladar los variopintos movimientos del gusano a los dos modestos botones de la portátil. La forma de solventar la situación ha sidola siguiente: **un toque del botón B para los disparos y dos para el látigo**. *El apartado de los* **saltos** *no tiene mayor secreto, aunque quizá presente una* **mayor facilidad** *cuando nuestro escurridizo protagonista* **se engancha a la primera cuerda que encuentra**.











VIRGIN
Eurocom-Shiny

Megas: **2** Vidas: **3**
Continuaciones: **1**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Tres cuartas partes de plataformas y una última llena de acción, disparos, enemigos de todo tipo y hasta una pizca de conducción espacial.

• Desarrollo:
Igualito que su hermano mayor. Alterna fases más largas, con mapeados extensos y jefes finales, junto a otras cortas, pero intensas como 'Andy Asteroids'.

• Tecnología:
Las animaciones son muy buenas, pero nos quedamos con la banda sonora y detalles técnicos como la sensación de velocidad de las fases de conducción.

• Duración:
Como sólo tenéis una continuación y se les ha ido un poco la mano en fases como 'Tube Race', creemos que Jim puede daros guerra durante todo el veranito.

GRAFICOS — **92**
Excelentes animaciones, aunque a veces confusas, y escenarios amplios y variados.

SONIDO — **93**
Casi, casi lo mejor del juego. Hay músicas de todo tipo y para todas las situaciones.

MOVIMIENTO — **87**
Rápidos y variados. El uso de dos armas con un sólo botón puede ser problemático.

JUGABILIDAD — **91**
Llega un momento en el que la cosa se pone prácticamente imposible, pero, a pesar de ello, su nivel de jugabilidad es enorme.

ENTRETENIMIENTO — **92**
Es un juego imaginativo como pocos y con un sentido del humor acentuadísimo. Una conversión a la altura de lo esperado.

Opinión
Por **Javier Abad**

Después de la segunda aparición de Kirby, la pequeña de Nintendo vuelve a estar de enhorabuena con esta versión de uno de los éxitos del momento. El gran trabajo de Shiny ha permitido mantener el espíritu burlón del juego y, aunque las animaciones no son tan claras como las del original (¡imaginaos el cuadro!), tanto los movimientos del protagonista como los escenarios y situaciones sí son muy similares.

Recomendación
Para jovencitos, de la generación X o no, pero con ganas de pasárselo muy bien.

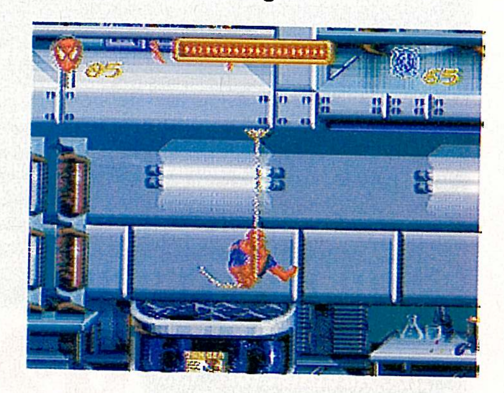


Spider Man

Si se hiciese un concurso para ver qué cárceles son las que cuentan con inquilinos de más renombre, la final sería una dura pugna entre las prisiones españolas y las neoyorquinas. Recordar aquí los nombres de nuestros presos más famosos no viene al caso, pero habría que ver si podrían competir con gente de la 'talla' del **Dr. Octopus, el Duende Verde o Veneno**. Ahora bien, mientras que en nuestro país el azote de los delincuentes lleva toga, en Nueva York el principal luchador contra los super villanos viste un disfraz de araña. Ya habréis adivinado que se trata de **Spiderman**, quien se enfrenta ahora a una fuga masiva de sus más acérrimos enemigos.

Esta nueva aparición del Hombre Araña en los 16 bits tiene el estilo de juego típico de super héroe: desplazamientos predominantemente laterales y repetidos, y enfrentamientos con numerosos enemigos. El cartucho presume de la aparición de los **Cuatro Fantásticos**, pero ésta es tan puntual y anecdótica como la del elenco de héroes Marvel en **'Maximum Carnage'**, la anterior aventura de **Peter Parker** en **Super Nintendo**.

Esta vez **Spidey** no ha tenido demasiada suerte con sus programadores: su **sprite** le representa con algunos **kilos de más**, sus **movimientos**, aunque fieles al cómic, no son **nada fiables** y, además, las **seis fases del juego** son todo un catálogo de cómo quedarse atascado hasta rozar la desesperación sin saber por dónde hay que ir para seguir adelante o **qué demonios hay que hacer para eliminar a un enemigo**.

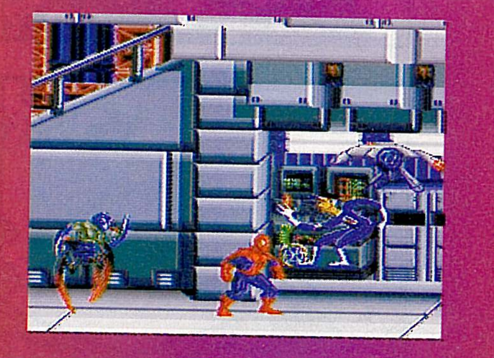


Este tío está colgado... *Y del techo además, gracias a la tela de araña que lanza cuando presionáis el botón R del pad. Balanceándoos con ella, podéis evitar muchos obstáculos.*

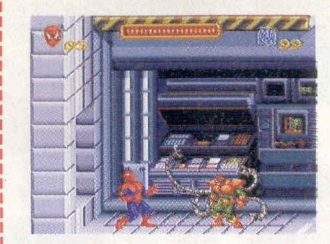
Spidey sigue esperando el juego que le haga justicia

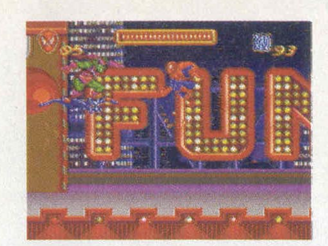
Cuatro que vienen a ayudar...

Los Cuatro Fantásticos son los invitados especiales. Sólo podéis hacerlos actuar si antes habéis recogido **un icono con su cara**. Cada uno tiene una función propia: la **Antorcha Humana** se enfrenta a enemigos voladores, la **Mujer Invisible** dota a Spidey de un campo de fuerza blindado, **Mr. Fantástico** recarga su energía y sus armas, y la **Cosa** pone su fuerza bruta a su disposición.



... y un montón con ganas de pelea





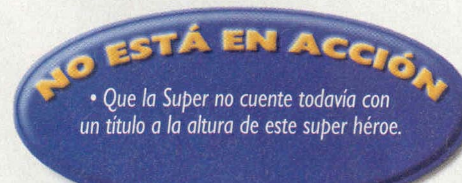
En el juego aparecen la mayoría de los **super villanos** que se han enfrentado a **Spiderman** a lo largo de la historia del arácnido héroe. Para encontrar la forma de eliminar a algunos, casi hace falta estudiar un tratado de metafísica, así que será mejor que aprendáis muy bien **el manejo de los ataques** con que cuenta nuestro protagonista: **telas de araña, granadas de gas y granadas detonadoras.**





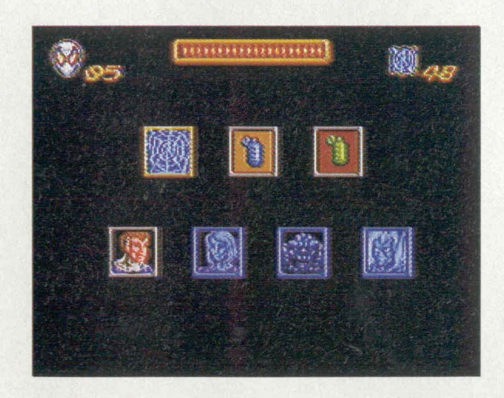
ESTÁ EN ACCIÓN

• Que, al menos, sigan programando juegos con un mito del cómic, eso es Spiderman, como protagonista.

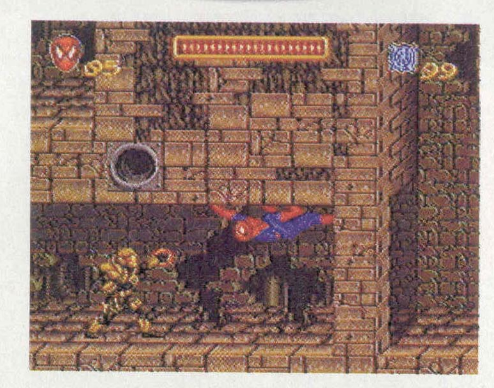


NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Que la Super no cuente todavía con un título a la altura de este super héroe.

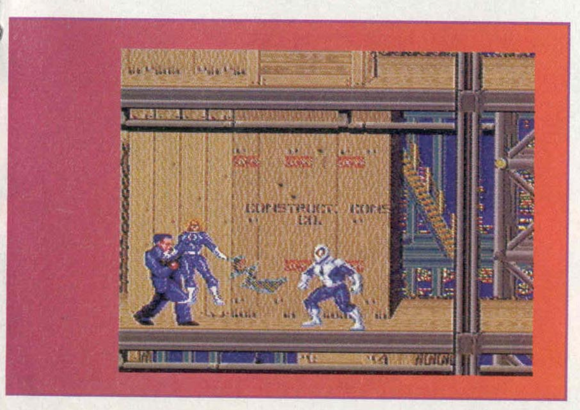


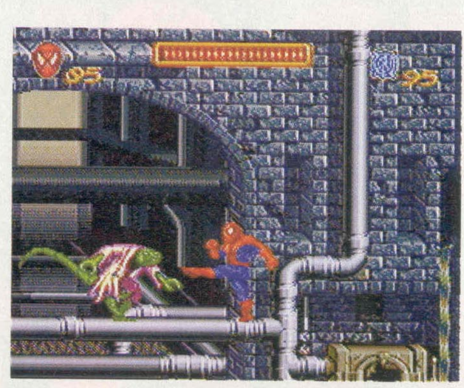
La pantalla de iconos. *Usando el botón Start, podéis elegir arma o solicitar la ayuda de uno de los Cuatro Fantásticos.*



El mundo al revés. *Los poderes arácnidos de Spidey también os permiten hacerle subir por las paredes y los techos.*







En las cloacas. *Durante el juego, Spiderman puede caerse en las alcantarillas de NY. Allí le esperan gran cantidad de ítems que recoger y no menos rivales, incluido Lizard.*



ACCLAIM
Western Technologies

Megas: **16** Vidas: **5**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Beat'em-up; entre nosotros: avance sobre scroll lateral principalmente y con muchas bofetadas. Si no os convence, añadidle unas cuantas plataformas.

• Desarrollo:
Seis fases independientes con super villanos en cada una. Con el ítem adecuado, se solicita la ayuda de uno de los Cuatro Fantásticos en cualquier momento.

• Tecnología:
Spiderman es un juego más que discreto en este aspecto: flojo en el scroll, limitado en los sprites y no mucho mejor en el sonido.

• Duración:
Quizá la mayor virtud del cartucho es su duración, pero ésta no le viene por la amplitud de las fases, sino por la dificultad de algunos tramos.

GRAFICOS — 65
Escenarios sin profundidad ni scroll acompañan a un Spiderman algo fondón.

SONIDO — 68
Las melodías aportan poco a la acción y los efectos no son casi espectaculares.

MOVIMIENTO — 70
Buena gama de movimientos, pero falla la falta de fluidez y la deficiente animación.

JUGABILIDAD — 63
Los atascos en algunos puntos y la dificultad de algunos enemigos llegan a ser realmente desesperantes.

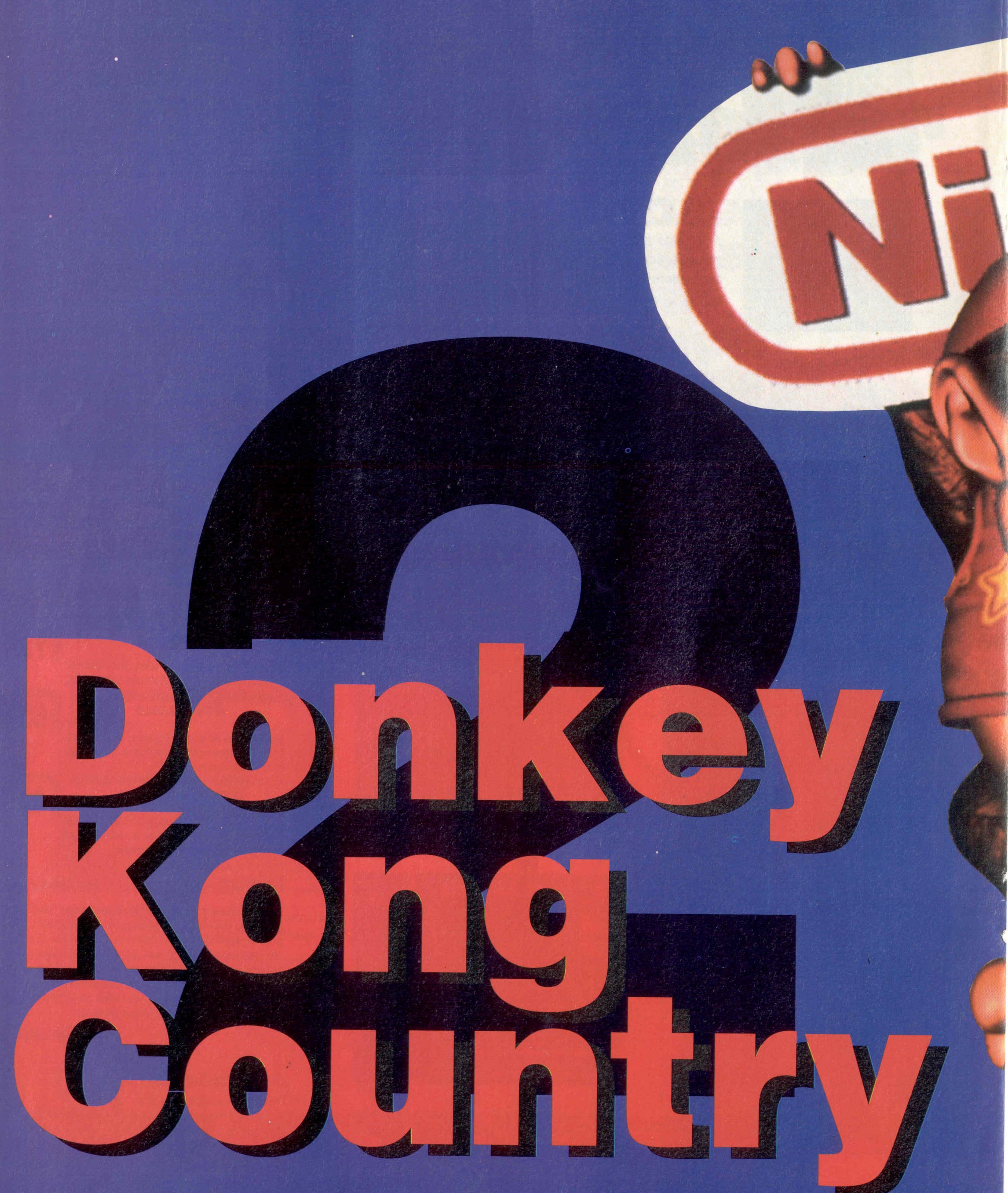
ENTRETENIMIENTO — 62
La presencia de personajes Marvel da la cara por un juego en el que las situaciones se repiten demasiado a menudo.

Opinión Por **Javier Abad**

El pobre Hombre Araña no tiene suerte con "sus" juegos, pues parece que las compañías se limitan a programar mediocridades, convencidos de que el tirón del protagonista será una garantía suficiente para vender. Ni la figura de Spidey y sus enemigos, ni la actuación de los Cuatro Fantásticos consiguen salvar un juego de escasa calidad en todos los aspectos. Seguiremos esperando algo digno para él.

Recomendación
Para incondicionales del Hombre Araña y despistados que no nos lean.




2
Donkey
Kong
Country


ntendo

Fever Pitch Soccer

Jugadores de otra galaxia golean en tu Super

Y **Portero**, tras detener un balón que se colaba por la escuadra, pone la pelota en juego hacia **Marcador**, que está realizando un marcaje implacable sobre el delantero rival. El esférico le llega a **Brusco**, el fornido centrocampista, que se abre paso a base de codazos y luego combina con **Hace Pases**. Éste hace una de sus majestuosas asistencias hacia **Difícil** para que el **extremo** drible con su peculiar habilidad a 2 contrarios.

Ahora es **Difícil** quien levanta la cabeza y centra a **Tramposo**. Vean señores, encara al defensor dentro del área, pero ¡oh!, una vez más se tira descaradamente a la piscina...

La pelota sale rebotada justo a los pies de **Goleador I**, quien empalma un disparo en parábola que repele el poste. El rechace llega a **Goleador II** quien, sin pensarlo, envía un misilazo que termina por besar la red rival.

Así podría ser el desarrollo de cualquier jugada en este Fever Pitch Soccer. **Encuentros vivos, espectaculares** en los que la presencia de **51 selecciones nacionales y jugadores especiales** -como los de la narración- quieren diferenciar el penúltimo fútbol de U.S. Gold de la larga lista de productos similares que pueblan las estanterías de las tiendas. Ritmo y velocidad, desde luego, no le faltan.





'Chut' calentito. *Uno de los delanteros, el Goleador 2, le pega tan fuerte al balón que lo convierte en bola de fuego*



Con ustedes, ¡las estrellas! *Junto a estas líneas tenéis seis de los nueve jugadores especiales que encontraréis en Fever Pitch. Podréis ir incorporando sus habilidades a vuestro equipo a medida que ganéis partidos y superéis eliminatorias. Así, hasta haceros con todo un dream team.*



Atención a la diana. *Allí se dirigirá el balón que lancéis desde la esquina, desde la banda o desde una falta.*



Pena máxima. *En los lanzamientos desde el punto fatídico, podréis controlar la dirección y la altura del balón.*



La moviola. *Podremos deleitarnos con la repetición de los goles, siempre que hayamos activado la opción en el menú.*



Vámonos de copas



Cuatro de estos preciosos trofeos se os entregarán **cuando os proclaméis campeones de los correspondientes continentes**. Para llevaros el quinto, ¡ay amigos!, **tendréis que vencer a una selección mundial compuesta por jugadores de lujo**. ¡Casi nada!













U.S. GOLD
U.S. GOLD

Megas: **16** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
En la frontera entre el arcade y el simulador de fútbol. Como novedad, aporta la posibilidad de 'fichar' jugadores especiales tras ganar encuentros.

• Desarrollo:
Hay que conquistar 5 Copas. Se deben ganar todos los partidos en 4 continentes y luego jugar un partido contra una selección mundial (mejores jugadores).

• Tecnología:
Destaca la posibilidad de elegir entre cinco idiomas diferentes y la presencia de la voz digitalizada de un comentarista en determinados lances del juego.

• Duración:
Lograr las 5 Copas no llevará mucho tiempo, gracias sobre todo a los passwords, pero contad con que hay 51 selecciones en liza y eso da mucho juego.

GRAFICOS — **80**
Nada fuera de lo normal en los terrenos de juego. Los sprites tienen un buen tamaño.

SONIDO — **83**
Los 'toques' de balón, las patadas y el apoyo del público están bien conseguidos.

MOVIMIENTO — **85**
Los jugadores son rápidos, pero sus regates, saltos de cabeza... nada ortodoxos.

JUGABILIDAD — **83**
No está mal. Con sólo tres botones controlamos totalmente a los jugadores, incluyendo sus habilidades especiales.

ENTRETENIMIENTO — **76**
Todos los partidos son muy parecidos entre sí. Difícilmente se puede aguantar un par de horas consecutivas jugando.

Opinión
Por **Javier Castellote**

Es una lástima que U.S. Gold no haya incorporado al juego un menú de opciones más amplio. De haber sido así, el jugador podría haber introducido más modificaciones en los distintos partidos con el fin de hacerlos algo más divertidos. Por otro lado, sí que es de agradecer que se hayan añadido jugadores con cualidades especiales. Son los que verdaderamente dan vida a un cartucho sin alardes gráficos ni sonoros.

Recomendación
A jugadores ávidos de cualquier tipo de títulos futbolísticos.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Jungle Strike

¿Dispuestos a dar guerra este verano?

Ya está aquí. Ha tardado más de lo esperado, se ha hecho de rogar lo suyo, pero por fin está entre todos nosotros. Muchos usuarios de la mayor de **Nintendo** estaban ya desesperaditos ante la excesiva demora que presentaba la salida al mercado español de la segunda parte de la trilogía **Strike**.

Sin embargo, como todo llega menos el esperado día en que a nosotros nos toque la Primitiva, los fans van a poder pasarse un verano de lo más guerrero sentados a los mandos de un helicóptero **Apache**, bombardeando posiciones enemigas, rescatando a inocentes prisioneros de guerra que han caído en manos de los 'malos' o desarrollando cualquier otro tipo de labor en territorios hostiles.

En esta ocasión, los chicos de **Electronic Arts** han decidido que **los 'malos'** a los que antes nos referíamos sean **Kilbaba el Joven, hijo** del loco **General Kilbaba** muerto en **'Desert Strike'**, que ahora anda buscando venganza **y Carlos Ortega**, número uno en el tráfico mundial de droga que dispone de un vasto arsenal de armamento, no sólo convencional sino también nuclear. El grave problema que se plantea en **'Jungle Strike'** es que los servicios secretos internacionales han descubierto que ambos sujetos han unido sus fuerzas para **desencadenar un ataque nuclear** sobre los Estados Unidos de Norteamérica.

Puestas así las cosas, **vuestro papel** en esta función será ni más ni menos que **volar en un poderosísimo helicóptero de ataque, que dispone de tres tipos de armas,** para ir completando las misiones que el alto mando os encomiende. Una tarea para pilotos bien entrenados y con ganas de estrategia.



Cambio de vehículo. *Deja momentáneamente el Apache y pilota el avión F-117A con el que arrasarás los campos.*

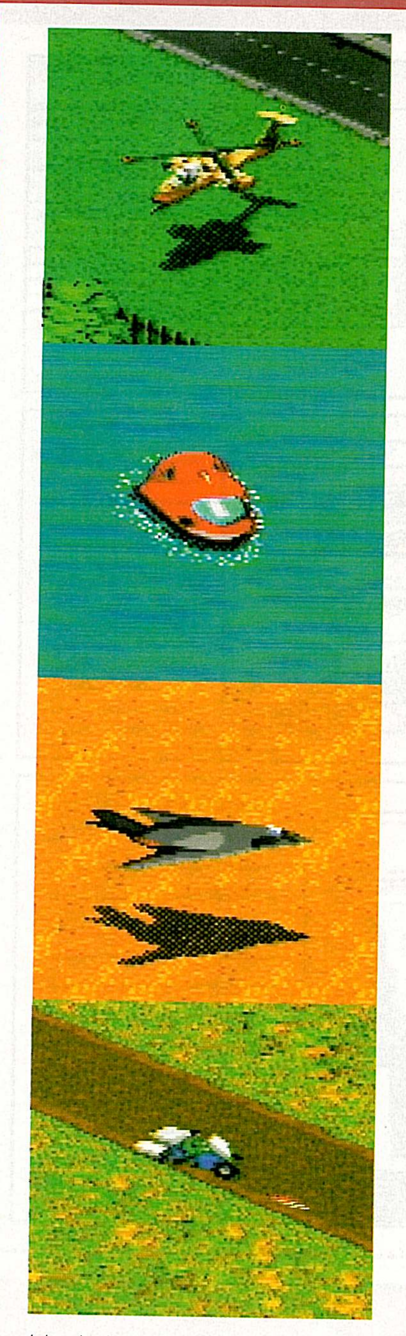


Río abajo. *En vuestro camino río abajo, os cruzaréis con multitud de lanchas enemigas que esperan para daros caña.*



De vuelta a casa. *Cuando hayáis recogido a seis de los secuestrados, tendréis que volver a la base para dejarlos.*

Los vehículos



Además de dominar el **Apache**, tendréis que colocaros a los mandos de otros tres vehículos. La **lancha XL-9 Attack Hovercraft**, **el avión supersónico F-117A Stealth Fighter** y **el Assault Motorcycle**. Así nadie podrá escapar.





La pantalla informativa. *No podía faltar en un juego de estrategia la pantalla que nos muestre los datos básicos.*

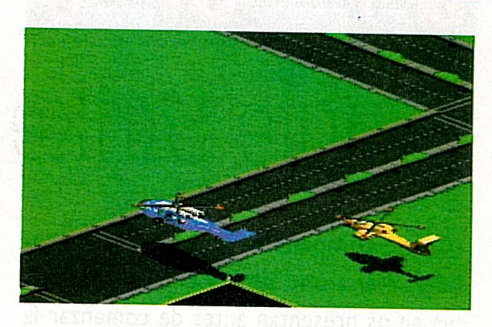


Los vehículos especiales. *Para cumplir algún objetivo, tendréis que dejar el Apache y subiros a 'carros' como éste.*





Una escalera salvadora. *Del helicóptero aparecerá una escalera gracias a la cual recogeréis hombres y provisiones.*











De su puntería dependerá tu vida



Cuatro hombres y **una mujer** componen el selecto grupo de **copilotos que os acompañarán** en vuestro viajecito para cumplir con los objetivos asignados. Al inicio sólo podréis elegir entre dos de ellos, concretamente entre el primero y el tercero de esta tira, ya que el resto se encuentran desaparecidos. Pero tranquilos, que ya irán apareciendo a medida que avance el juego. Por lo demás, sin diferencias. Todos son muy buenos.

Jungle Strike

Como compañero en el helicóptero, podréis llevar a **uno de los cinco copilotos** que se os presentan antes de comenzar la aventura. No os preocupéis porque cualquiera de ellos está perfectamente preparado para desempeñar este tipo de misiones. Una vez que hayáis decidido quién será vuestro acompañante, dará comienzo el 'espectáculo'.

Un mapa irá continuamente **mostrando el lugar en el que se encuentra el helicóptero y la localización de los distintos objetivos**. Gracias a él, os podréis orientar a lo largo de unos **extensos escenarios** que además de soldados, carros de combate, aviones, lanchas y edificios enemigos, también contienen suministros de gasolina y armamento, que periódicamente tendréis que recoger para 'alimentar' vuestro Apache.

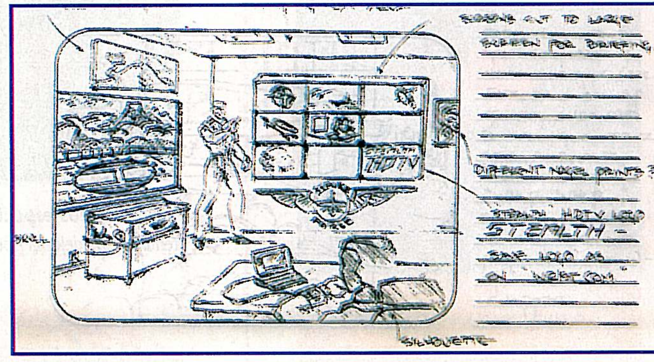
Precisamente este **Apache** será vuestra **principal arma de ataque**, pero no será la única ya que además aparecerán en escena **otros tres fascinantes** y no menos poderosos **vehículos** con los que tendréis que llevar a cabo objetivos muy puntuales.

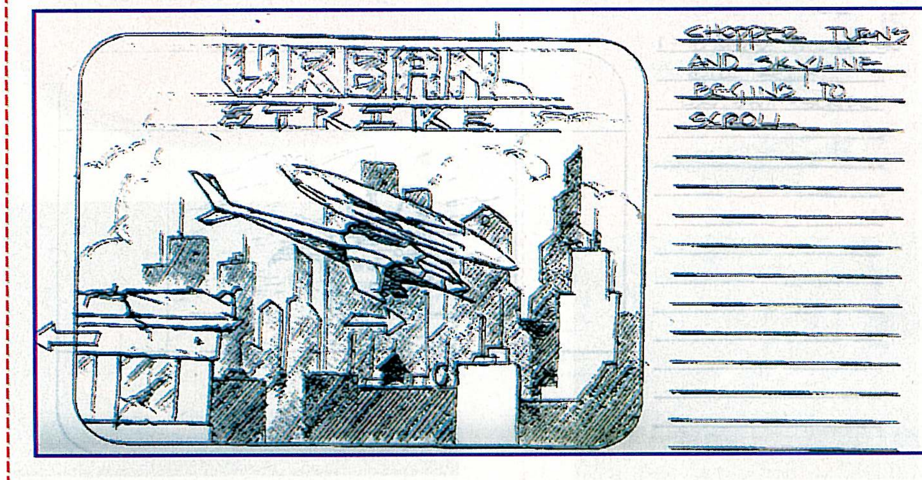
Lo dicho, la segunda parte de la trilogía está ya preparada para dar guerra en la **Super**, pero ahí no queda la cosa puesto que ya **se está trabajando** sobre el **'Urban Strike'**, que pondrá fin a la saga y del que ya **os adelantamos imágenes de bocetos** en esta review.

'Urban Strike' ya está en marcha

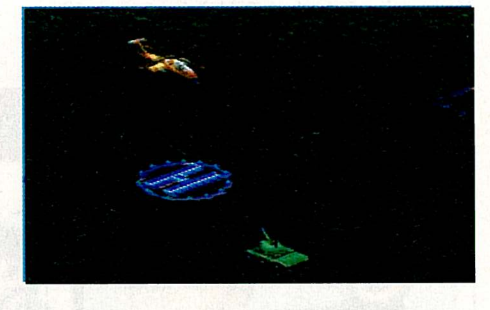
Efectivamente, ya se le está dando forma definitiva a la que será **tercera** *y ¿última? parte de la famosa trilogía de los* **Strike**. *Tras el largo período de tiempo transcurrido entre* **'Desert'** *y el recientemente aparecido* **'Jungle Strike'**, *un buen número de seguidores de la serie comenzaban a inquietarse. Ahora parece que no se quiere dejar pasar tanto tiempo entre la segunda y tercera parte y, por ello, se están ultimando los preparativos de* **'Urban Strike'**. **Nintendo Acción** *ya os puede adelantar que* **Urban** *introducirá un* **número de niveles y misiones bastante superior** *a los aparecidos en sus 'hermanos mayores', además de* **mejoras** *tanto en su aspecto* **gráfico** *como* **sonoro**. *La batalla definitiva está en marcha y vosotros seréis los primeros en conocer sus novedades.*



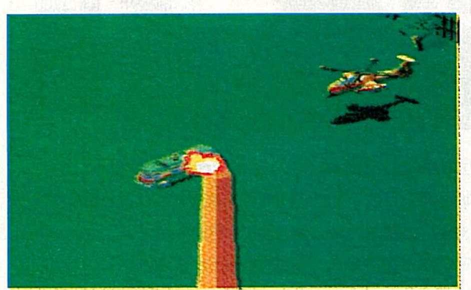




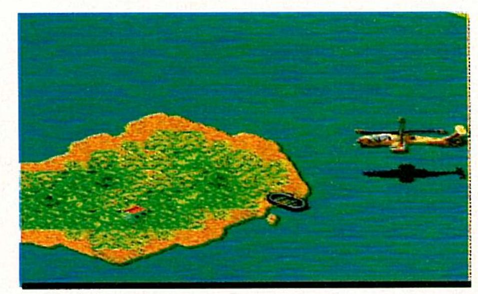




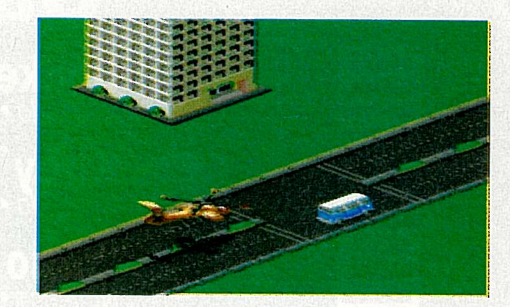




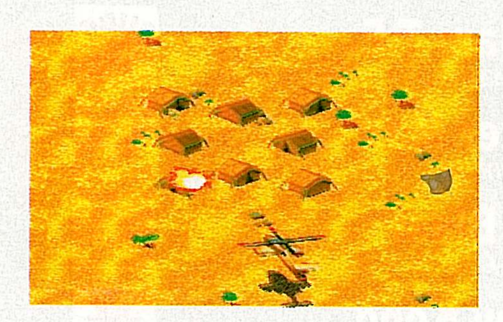








Vehículo acuático. *El XL-9 Attack Hovercraft os servirá para arrasar en la zona costera. Rápido y ágil, cuenta con unas armas capaces de sacaros de más de un problema.*





Destrucción de puentes. *Ésa será una de las misiones. Tendréis que sobrevolar el cauce de un río, destruyendo los puentes que aparezcan bajo el F-117A Stealth Fighter.*

Los escenarios de las batallas



Una de las virtudes de **'Jungle Strike'** *es que las acciones tienen lugar en* **escenarios muy variados**. *Así, podréis pasar de zonas absolutamente desérticas y carentes de agua a descender por las corrientes de caudalosos ríos, o incluso sobrevolar tierras cubiertas por el hielo y la nieve. Destaca* **la cuarta fase**, *que se desarrolla* **durante la noche** *y en la que sólo los disparos de vuestro helicóptero os proporcionarán algo de luz para que os podáis orientar, identificar a los enemigos y localizar los distintos objetivos.*



ELECTRONIC ARTS
Gremlin Interactive

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **1**

• Tipo de Juego:
A los mandos de un helicóptero Apache, hay que llevar a cabo importantes misiones por diferentes áreas de América. Acción y estrategia son la clave.

• Desarrollo:
En total son 9 extensas misiones ordenadas por el Alto Mando. Cada una, a su vez, se compone de multitud de pequeños, pero vitales, objetivos.

• Tecnología:
Dos puntos a resaltar: las imágenes digitalizadas de la intro y los efectos tridimensionales del helicóptero. Estos últimos son un verdadero lujazo.

• Duración:
Pese a que tiene sólo un nivel de dificultad, lo cierto es que es largo, muy largo. Además, disponer de tan sólo 3 vidas lo pone aún más complicado.

GRAFICOS — **89**
Escenarios detallados, variados y visualmente muyatractivos.

SONIDO — **88**
Notable reproducción de los disparos y las explosiones. Crean un ambiente 'belicoso'.

MOVIMIENTO — **86**
El Apache se desenvuelve bien, pero es un tanto lento al esquivar los disparos.

JUGABILIDAD — **85**
Controlar el helicóptero es sencillo. No así cumplir algunos de los objetivos. Si sólo hubieran bajado un pelín el listón...

ENTRETENIMIENTO — **89**
Con él se os pasarán las horas volando, y nunca mejor dicho. A pesar de su dificultad, engancha rápidamente.

Opinión

Por Javier Castellote

Los que jugaron con 'Desert Strike' no se defraudarán. El resto se sorprenderá gratamente. 'Jungle Strike' sigue la línea de acción y estrategia del primer arcade de la serie, pero con nuevas aportaciones. Destacan sus escenarios, sonidos y su sentido estratégico y logístico. Introduce pronto al jugador en la acción. Entretiene, divierte y hace pensar. Eso sí, se echa de menos algún nivel más de dificultad.

Recomendación

'Gustosos' de los retos difíciles y seguidores de los juegos de estrategia.





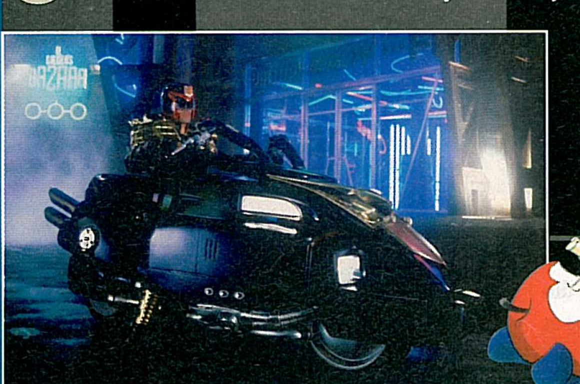
1	**Super Mario 3** *Nintendo • Plataformas*	IGUAL
2	**Chip´n Dale 2** *Capcom • Plataformas*	IGUAL
3	**Los Pitufos** *Infogrames • Plataformas*	IGUAL
4	**El Rey León** *Virgin • Plataformas*	IGUAL
5	**Jimmy Connors** *Ubi Soft • Juego de Tenis*	IGUAL
6	**Tiny Toon** *Konami • Plataformas*	IGUAL
7	**Jungle Book** *Virgin • Plataformas*	IGUAL
8	**Megaman 4** *Capcom • Plataformas*	IGUAL
9	**Kirby´s Adventure** *Nintendo • Arcade*	IGUAL
10	**Asterix** *Infogrames • Plataformas*	IGUAL

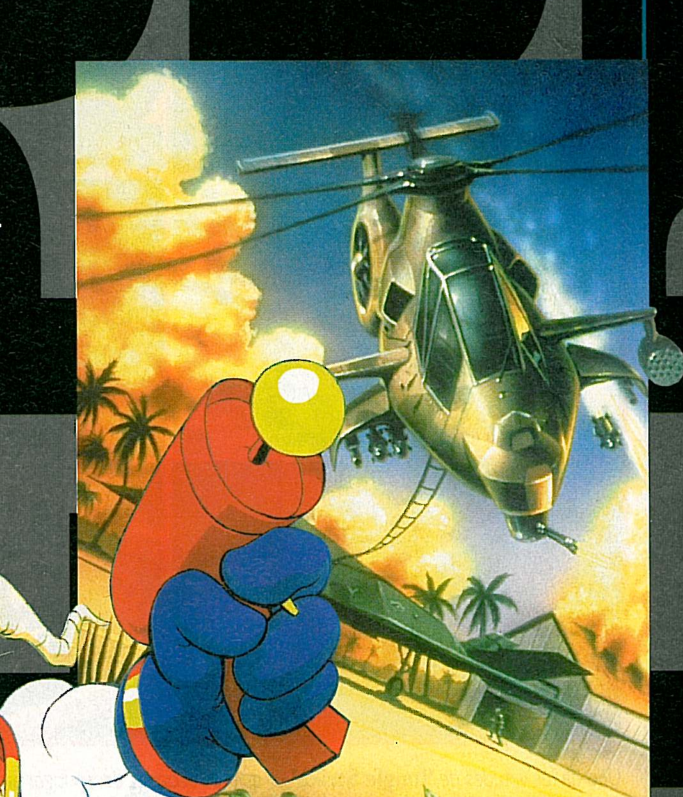
Game Boy

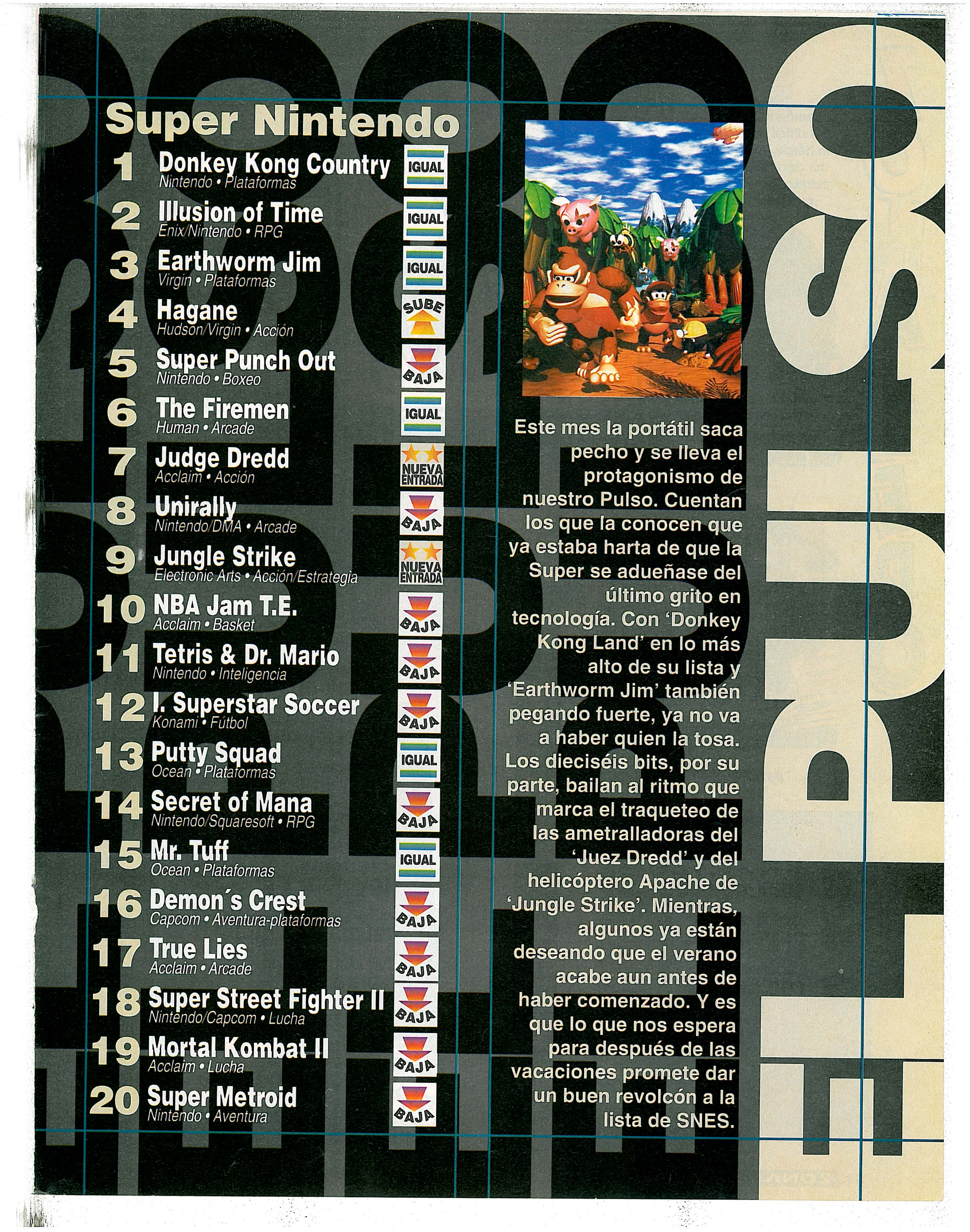
1	**Donkey Kong Land** *Nintendo • Plataformas*	 NUEVA ENTRADA
2	**Kirby´s Dream Land 2** *Nintendo • Plataformas*	 IGUAL
3	**Wario Land** *Nintendo • Plataformas*	 BAJA
4	**Earthworm Jim** *Shiny • Plataformas*	 NUEVA ENTRADA
5	**NBA Jam T.E.** *Acclaim • Basket*	 SUBE
6	**Monster Max** *Titus • Aventura*	 BAJA
7	**Wario Blast** *Nintendo • Arcade*	 BAJA
8	**Donkey Kong** *Nintendo • Plataformas*	 BAJA
9	**Legend of Zelda** *Nintendo • Aventura*	 BAJA
10	**Megaman III** *Nintendo/Capcom • Plataformas*	 BAJA

CURIOSIDADES

- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** El mono más famoso del videojuego no hace 'prisioneros'. Va directo al número uno de la lista de Game Boy.
- **EL SUBIDÓN:** 'Hagane' se pone en la estela de los mejores de SNES. Su dificultad sonrojante colma de gozo a más de un jugón.
- **LA PROMESA:** La llegada de 'World Heroes 2', preludio de la oleada de juegos de lucha que se acercan a la portátil.
- **EL MEDIOCRE:** 'Spiderman', en horas bajas. Se le ha visto reunido con Batman para que le revele el secreto de su éxito.
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Este mes nuestras listas son más 'simiescas' que nunca. Donkey y Diddy están que lo tiran.
- **EL MÁS BUSCADO:** Nuestro dossier los ha radiografiado para vosotros: 'Killer Instinct' 16 bits y 'DKC2' ya levantan pasiones.







El Pulso

Super Nintendo

Pos.	Juego	Compañía • Género	Tendencia
1	Donkey Kong Country	Nintendo • Plataformas	IGUAL
2	Illusion of Time	Enix/Nintendo • RPG	IGUAL
3	Earthworm Jim	Virgin • Plataformas	IGUAL
4	Hagane	Hudson/Virgin • Acción	SUBE
5	Super Punch Out	Nintendo • Boxeo	BAJA
6	The Firemen	Human • Arcade	IGUAL
7	Judge Dredd	Acclaim • Acción	NUEVA ENTRADA
8	Unirally	Nintendo/DMA • Arcade	BAJA
9	Jungle Strike	Electronic Arts • Acción/Estrategia	NUEVA ENTRADA
10	NBA Jam T.E.	Acclaim • Basket	BAJA
11	Tetris & Dr. Mario	Nintendo • Inteligencia	BAJA
12	I. Superstar Soccer	Konami • Fútbol	BAJA
13	Putty Squad	Ocean • Plataformas	IGUAL
14	Secret of Mana	Nintendo/Squaresoft • RPG	BAJA
15	Mr. Tuff	Ocean • Plataformas	IGUAL
16	Demon´s Crest	Capcom • Aventura-plataformas	BAJA
17	True Lies	Acclaim • Arcade	BAJA
18	Super Street Fighter II	Nintendo/Capcom • Lucha	BAJA
19	Mortal Kombat II	Acclaim • Lucha	BAJA
20	Super Metroid	Nintendo • Aventura	BAJA

Este mes la portátil saca pecho y se lleva el protagonismo de nuestro Pulso. Cuentan los que la conocen que ya estaba harta de que la Super se adueñase del último grito en tecnología. Con 'Donkey Kong Land' en lo más alto de su lista y 'Earthworm Jim' también pegando fuerte, ya no va a haber quien la tosa. Los dieciséis bits, por su parte, bailan al ritmo que marca el traqueteo de las ametralladoras del 'Juez Dredd' y del helicóptero Apache de 'Jungle Strike'. Mientras, algunos ya están deseando que el verano acabe aun antes de haber comenzado. Y es que lo que nos espera para después de las vacaciones promete dar un buen revolcón a la lista de SNES.

ZONA ZERO

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

A Ramón le ha resultado tan difícil decidirse por un héroe, que al final se ha decantado por un retrato de familia en el que caben todos.

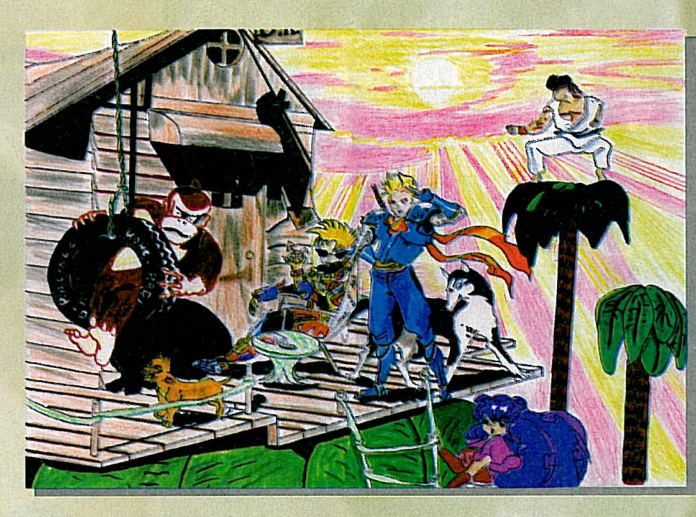


Ramon Montejano Sampedro (Madrid)

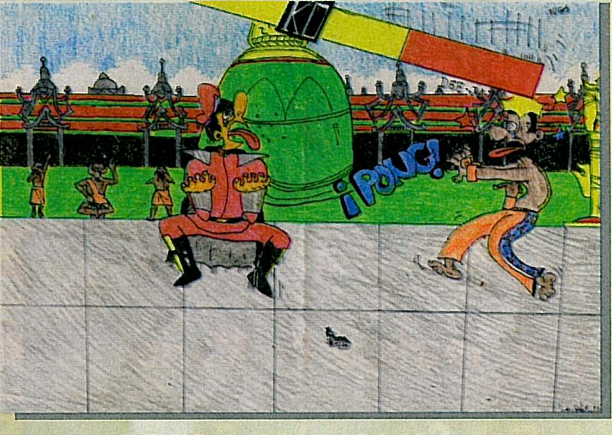






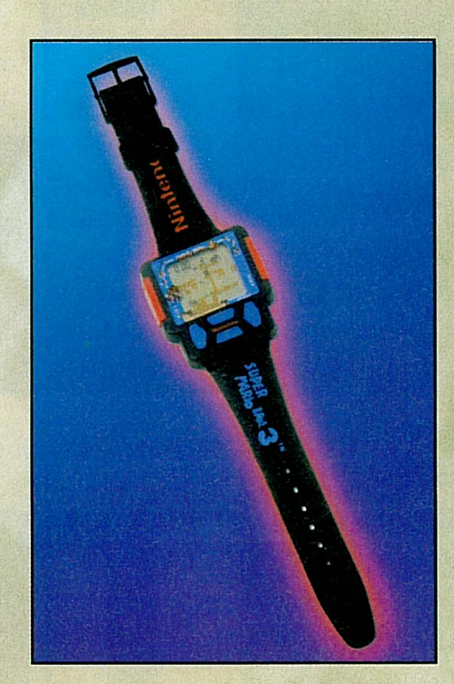


Sento Sanz Sánchez (Valencia)





Angel García Parra (Badajoz)



¡Ahhh! ¡¡No hay llavero de Mario!! Vale, colegas, tranquilos. Es verdad, no hay llavero... que estaba ya muy visto. En su lugar vamos a regalaros este súper reloj, también de Mario, con el que disfrutar del fontanero hasta en el Kilimanjaro. Ya sabéis cómo conseguirlo. Se hace un 'dibu', se envía y ... las cartas a:

HOBBY PRESS,S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 -
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO.**



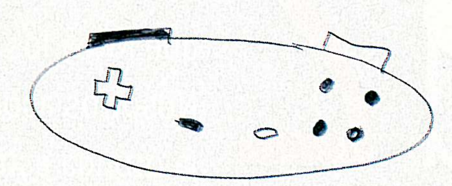
Francisco Sánchez Moreno (Elche)

A veces llegan Cartas ...

Con truco

Víctor Mena Gutiérrez (Cádiz)

Pulsa R, X, Y, A, B y selec en ~~[illegible]~~ todos los modos que no me acuerdo cual era



Ya veras la sorpresa

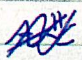
Enviame los guantes a Plaza Vaqueros nº3 Benalup (Cadiz) CP 1190

Escuetas

Alberto Hermida C. (Lugo)

Hola Nintendo Acción

Pretendo hacer el record de la carta más corta así que adiós.



Noveladas

Alberto Segovia Alonso (Córdoba)

La emoción me entraba por las venas y se adentraba en lo más profundo de mi ser, mientras que mis manos se estiraban para poder tocar una lujosa pieza en que los botones multicolores eran los dominios de un aparato en el que el interior escondía una diminuta alfombra verde con ornamentación plateada. De ella salió un hombre bigotudo con un mono rojo que me invitó a adentrarme en su mundo, un mundo fantástico. Ahora empezaba la auténtica aventura.

Políglotas

Alex Bernat (Barcelona)

Por favor poned el dibujo.

Siusplau poseu el dibuix.

Please put the drawing.

Bitte legen den zeichnung.

S'il vous plaît mettre le dessin.

Per favore mettere il disegno.

RECORD Manía

GOOF TROOP



Julio Cuadra Diaz (Toledo)

Julio, has demostrado ser un tío hábil acabándote este juego. Goofy seguro que está de acuerdo con nosotros.

Super Mario World



Marta Calvo Saavedra (La Coruña)

Es un juego bastante "trilladito", pero eso no le resta ningún mérito a tu hazaña con Mario. Así que... ¡enhorabuena Marta!

STREET FIGHTER II



Javier Ponsoda Navaro (Alicante)

Javier, demostrando que en Alicante también pega fuerte esto de la lucha. Por cierto, ¿ahora juegas o vas a la playa?

Kirby's Dream Land 2

Game Boy

Las islas de Dream Land contienen innumerables secretos que están esperando a que Kirby los descubra. Nosotros acompañaremos a la oronda estrella de Nintendo en su periplo para que no se sienta sola en ningún momento ¿Os apuntáis al viaje?

Por Javier Castellote

Kirby al desnudo. Guía para descubir sus secretos, misterios e intimidades.

Isla 1: Grass Land

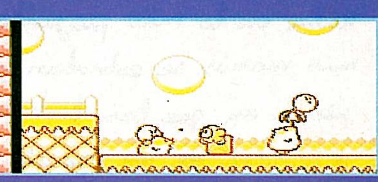


Puerta 1: Grass Land es una tierra fácil que os vendrá francamente bien como entrenamiento para niveles posteriores, muchísimo más complicados. Los primeros metros de la aventura no representarán mayor problema. A poco de salir, y **bajo un puente**, observaréis **una puerta**. Al atravesarla podrás coger el poder del **paraguas con el que destrozarás**, a base de golpes, **a todos tus enemigos** durante el resto del camino.

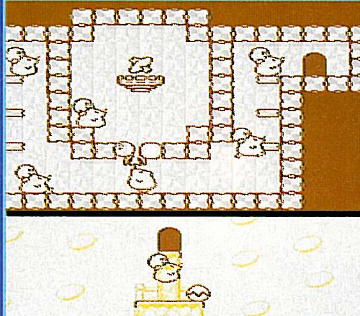








Puerta 2: Atraviesa el primer camino y, al llegar a la puerta, entrarás en la habitación en la que está preso el ratoncito **Rick**. **Lánzale al guardián** una serie de **estrellas** y tu amigo quedará libre para ayudarte el resto del camino. De nuevo, **a base de paraguazos,** alcanza la salida.

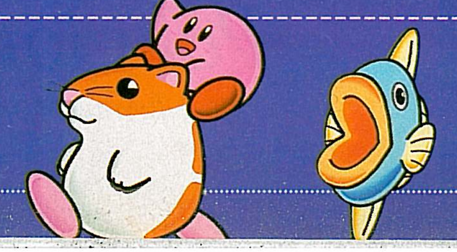


Puerta 3: Un par de saltitos peligrosos y a escalar tocan. En lo más alto de la montaña, está situado **el espejo** de este nivel. Lo que tienes que hacer es simplemente **romper con el paraguas los dos bloques** que te separan del espejo y éste será tuyo.





Enemigo final: Un 'temible' arbolito que arroja **manzanas** será el guardián final de esta fase. **Absorbe seis de estas frutas y lánzalas** contra su tronco para derrotarle. Con esta 'arriesgada' operación, la primera de las islas ya estará completada. ¡Buen trabajo!

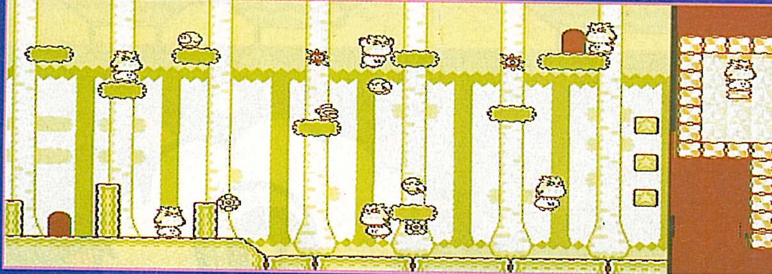


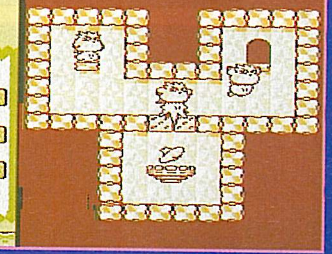


Isla 2: Big Forest

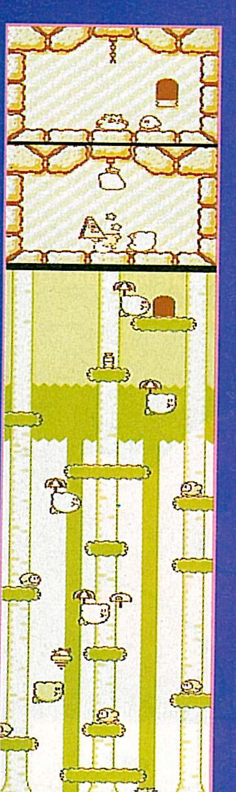


Puerta 1: Ahora a **Kirby** le toca atravesar el bosque y para sentirse seguro nada mejor que ir **protegido con el poder del paraguas o con el de la llama**. **Al liberar a** vuestro segundo amigo, **Coo** el búho, serás **transportado por los cielos** libre de todo peligro.



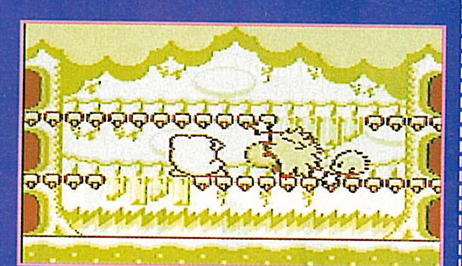


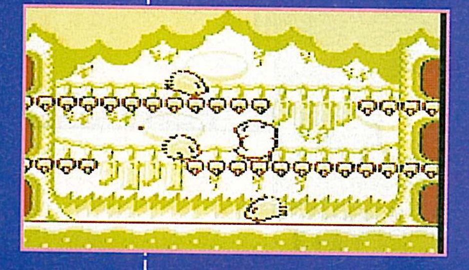
Puerta 2: Nada más entrar por la puerta, desciende y verás la puertecita que da entrada a **la habitación del espejo**. Sin embargo, no te puedes hacer con él hasta que no consigas el poder de las agujas, que transforma a **Kirby en** una especie de **puercoespín**. Este poder lo encontrarás **en el segundo camino**, así que llega hasta él y luego vuelve al inicio de esta puerta.

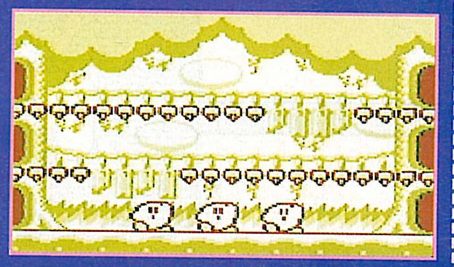


Puerta 3: Tras un camino en el que no habrá demasiadas complicaciones, de nuevo hacia arriba, y, siempre que os sea posible, **con el paraguas a mano** por si alguien te incordia. Entra por la puerta de arriba y libera de nuevo a **Coo**, **tras luchar** previamente con el **mini jefe** que está de guardia. Ya sólo queda bajar y alcanzar el último tramo para salir.

Enemigo final: Hay que tumbar a un gran erizo. Para ello, **Kirby** tendrá que **absorber** a los **pequeños erizitos** que corretean por allí **y lanzárselos a los morros del grande**.







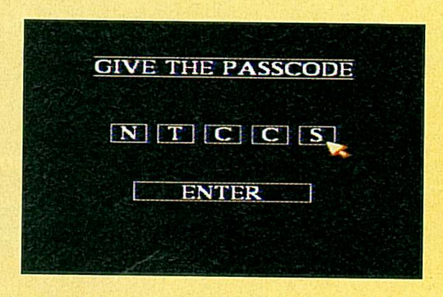
Cannon Fodder

SUPER NINTENDO

Todos los códigos

Por si acaso aún no habéis dado con las claves para disfrutar de **este maravilloso juego** *de los chicos* **Sensible**, *por muy bélico que sea, aquí tenéis, recién llegados de Inglaterra, los códigos que abren las puertas de...* **'Cannon Fodder'**.

Postdata: *Para* **acceder** *a la* **pantalla de passwords**, *hay que pulsar* **SELECT** *en la pantalla de presentación, y, luego, pinchar en la opción* **LOAD GAME**.



BCBCY	XHSPN	XPBWR
SCSDX	WKLPR	NPSXD
CDBGW	DKWPR	BRDYN
TDSHT	HLDRG	DRWYZ
HGDKS	RLWRY	WSLZX
SGPLR	DNHSX	YSRBT
GHBNP	NNSTT	NTCCS



Earthworm Jim

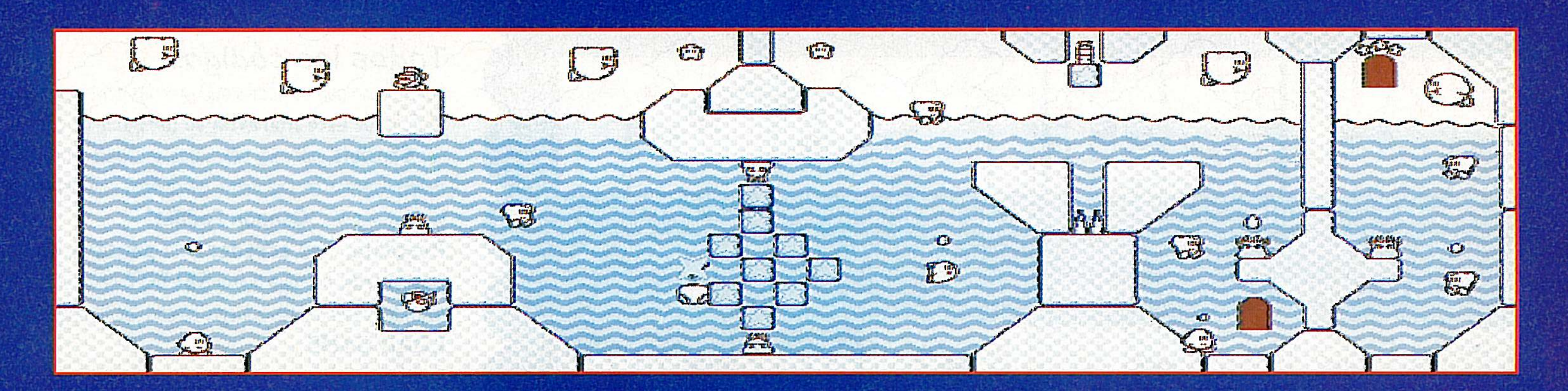
SUPER NINTENDO

El truco de todos los trucos

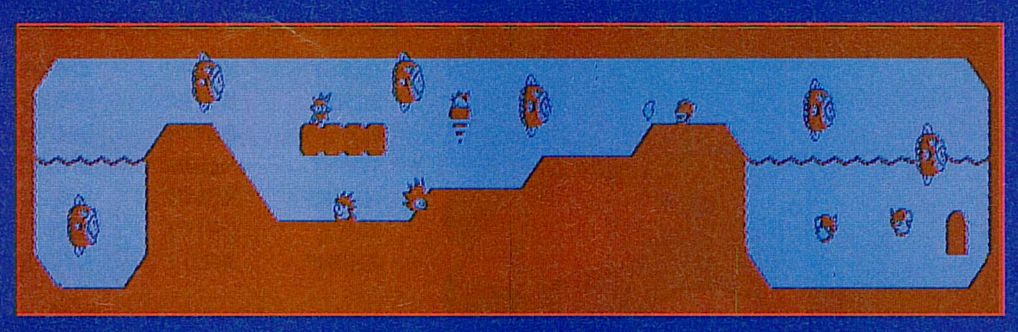
Trucos para **'EAJ'** *los hemos visto de todos los colores, sabores, de vidas infinitas, de saltarse niveles, de acceder a menús super secretos, pero amigos... aún nos falta uno. El más bestial. ¿Dispuestos a ser partícipes de esta información 'top secret'?*

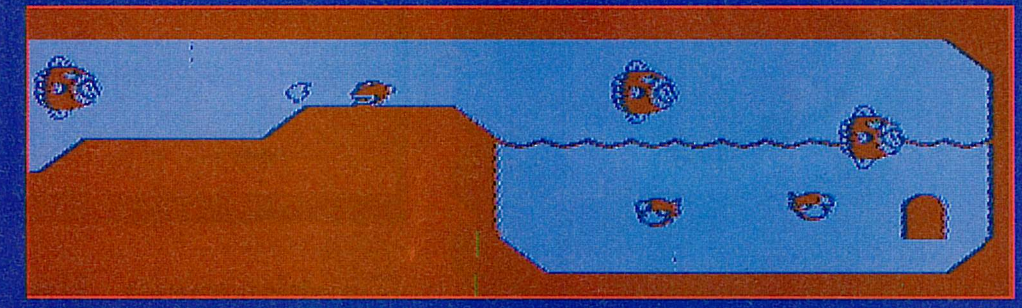
Si queréis acceder al truco de los trucos en el programa de Shiny que protagoniza una lombriz de antología, **pausad el juego en cualquier momento y presionad** *: Y, A, B, B, A, Y, A, B. Entraréis en un fabuloso menú que... ya conoceréis. Así que haced otra combinación: B, A, B, B, Y. ¿Qué? ¿Sorprendidos? Pues eso.*

Isla 3: Ripple Field



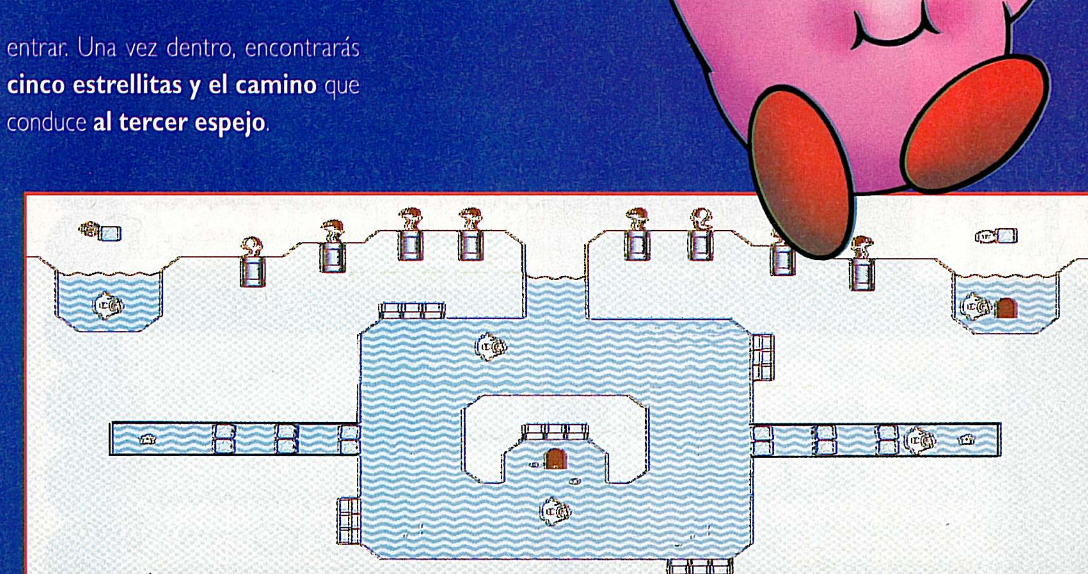
Puerta 1: En los primeros tramos de la isla, presta especial atención a **los cocos** que caen de las palmeras mientras que te vas acostumbrando a la utilización del contundente **poder de la piedra**, con el que podrás aplastar a más de un ingenuo que ose amenazar tu integridad. Una vez que te sumerjas **en el agua**, sería muy conveniente que **cambiases de poder**, dejando de un lado el de la piedra y adquiriendo el **del cutter**, que te permitirá lanzar afilados ***boomerangs*** para destrozar al que se te ponga por delante.





Puerta 2: Tras coger la estrella de la derecha, déjate caer y **captura un paraguas**. Una vez que hayas logrado salvar las corrientes de agua que llevan hacia los clavos, tendrás que meterte por la primera puerta de la derecha y **enfrentarte a un pulpo** que mantiene preso al tercero de vuestros amigos, el pez **Kine**.
Gracias a él, te podrás **embolsar las cuatro estrellitas que rodean la puerta** y, luego, llegar rápidamente a la salida.

Puerta 3: No dejes escapar a Kine por nada del mundo y, en cuanto te sea posible, hazte con el poder de la llama de fuego para tener la posibilidad de entrar por los pequeños caminos que hay en el agua. Tras recoger todas las estrellitas, sal a la superficie **sin entrar** en la puerta que hay en el medio.
Cambia el poder del fuego por el de la piedra, que está al final del recorrido, y vuelve para introducirte, ahora sí, por la puerta misteriosa. Pero si no vas acompañados de **Kine**, no podrás entrar. Una vez dentro, encontrarás **cinco estrellitas y el camino** que conduce **al tercer espejo**.





Este mes, recorrido por las cuatro primeras islas de la aventura. En el número que viene, destripe total y sin tapujos del Kirby más atómico.





Enemigo Final: El guardián final de esta isla es **un gigantesco pez** cuyo cuerpo **no soporta las piedras electrificadas** que aparecen por el camino. Así que ya sabes lo que tienes que hacer para 'pescarle'.





True Lies

SUPER NINTENDO

Vidas, munición, ir a todos los niveles

Sí, nuestra guía ha ayudado a Schwarzenegger a cargarse a los malos, a congraciarse con su mujer, a reeducar a la niña y a escarmentar al amante, pero **¿cómo narices hago yo para que no me maten todas las veces?** *Sin problemas:*

Vidas infinitas: B,G, L, V, S END

Todos los misiles: B, G, W, P, N, S END

Infinitas continuaciones: B, G, G, R, L, Y END

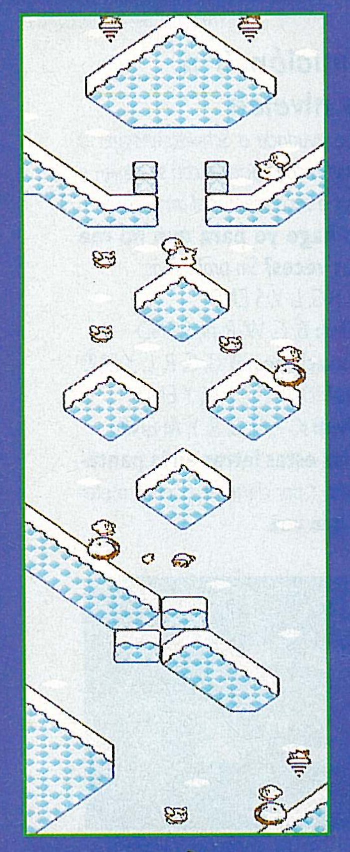
Ir al quinto nivel: D, B, Z, J, J, M, Y END

Ir al noveno nivel: K, Y, N, C, R, Y, M END

Ah! Introducid **todas estas letras en la pantalla de passwords**. *Y por cierto, se pueden meter* **varios códigos a la vez**..



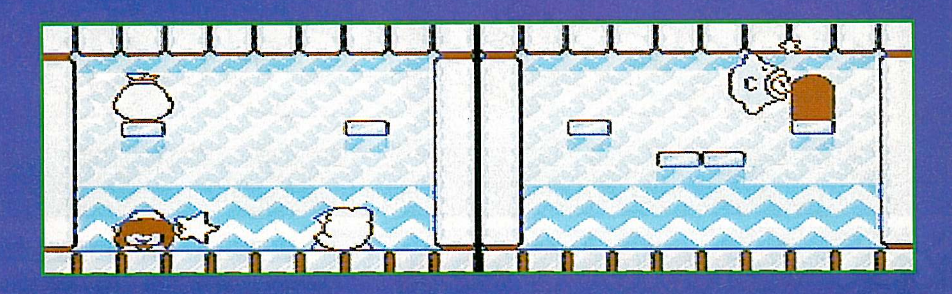
Isla 4: Iceberg



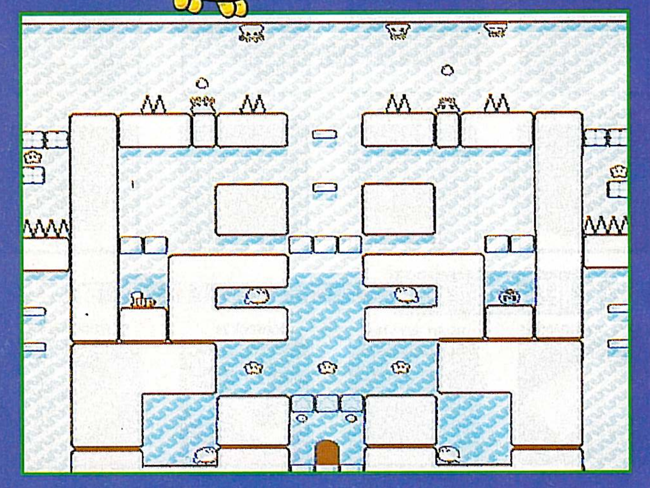
Puerta 1: Cuidado con algunos bloques de hielo, puesto que al pasar sobre ellos **se romperán** y **se llevarán una de las vidas de Kirby**. Antes de entrar por la primera puerta, toma el poder del fuego y sólo cuando lo tengas, pasa para liberar a uno de tus amigos. Después de superar a una **legión de pingüinos**, te espera un nuevo mini jefe, que a estas alturas de juego ya no debe darte demasiados problemas. Luego un poco de caída libre y a por la salida.



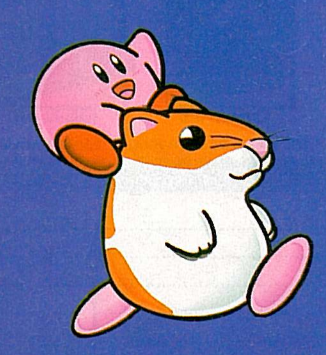
Puerta 2: Esta zona de viento y nieve es muy peligrosa. La **ventisca** te puede **arrastrar hacia** donde se encuentran **los enemigos**, así que para ahorrarte algún disgusto lo mejor es que vayas volando. Al final del camino, verás dos puertas. Pues bien, lo correcto es introducirte por **la segunda y liberar a Coo**.
Ya con su compañía, te podrás meter por la primera puerta y ascender, **recogiendo** el mayor número de **estrellitas** que te sea posible. Luego, te tocará bajar por el laberinto y alcanzar una puerta tras la cual se esconden **seis poderes**. Coge el poder del fuego y, siempre **junto a Coo**, podrás colarte por todos los caminos que aparezcan ante tus ojos.

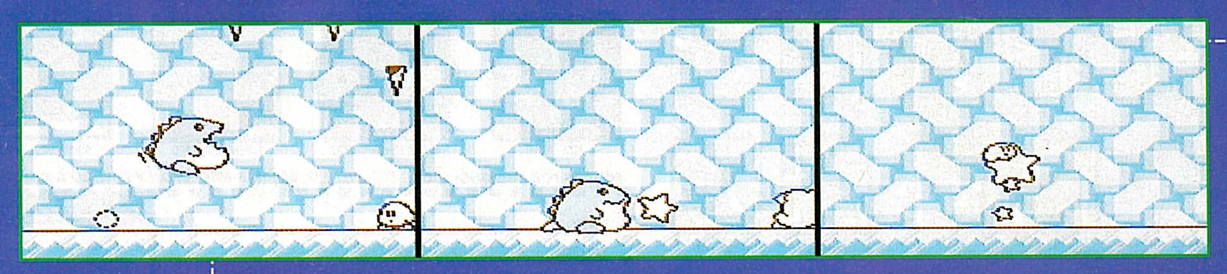


Puerta 3: Nada más salir, tendrás que **liberar a Kine** y, luego, recorrer todas las zonas, no muy peligrosas por cierto, **en busca de estrellitas hasta encontrar la salida final**. Tranquilo, comprobarás que se trata de una puerta bastante sencilla.



Puerta 4: Para empezar hay que rescatar, una vez más, a un amigo que ha caído preso. Luego, **el peligro se encontrará en el scroll**, así que te sugiero que no te entretengas demasiado en recoger estrellas. Eso sí, antes de salir asegúrate de llevar contigo **el poder de la bola de fuego** que se encuentra a la derecha de la puerta. **Si no lo haces**, **no** podrás adquirir **una vida**, un buen número de **estrellas** que se encuentran más adelante, **y**, lo que es más importante, **el espejo**.
Éste se encuentra en una puerta situada **en lo más profundo del hueco** que hay en mitad de la última zona. Para llegar hasta ella, tendrás que **bajar con Kine y el poder del fuego**.





Enemigo Final: Un **dragón helado** será el **último obstáculo para Kirby** en esta isla. No te dejes impresionar por su tamaño y **golpéale con los témpanos** que caen del techo.

PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN



¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).

BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.





International Superstar Soccer

Super Nintendo

Desvelamos los secretos del mejor juego de fútbol de la Super

Aunque no es habitual que un juego de fútbol se brinde a destripes de esta naturaleza, lo cierto es que este 'International Soccer', de Konami, guarda bajo la manga un buen montón de trucos y secretos que bien merecen unas cuantas páginas.

Por David García

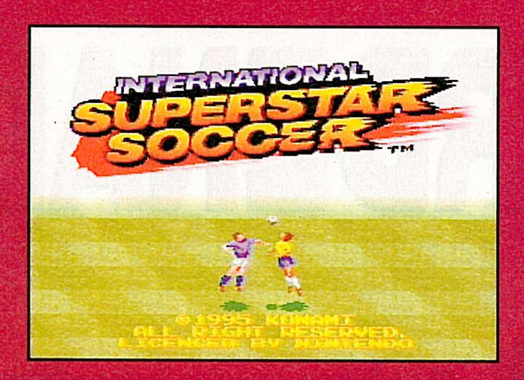
Consejos **generales**



1) Cuando pases el balón de un jugador a otro, **no muevas al que espera el pase**. De lo contrario, la pelota no llegará hasta él.

2) Si en cualquier momento del juego presionas **SELECT**, verás que al lado del nombre de tu selección aparecerá una flecha. Esto quiere decir que cuando el balón salga fuera, podrás introducir **cambios en tu formación**.

3) No seas alocado. No siempre mandar a todos tus hombres al ataque es lo mejor. **A veces, el mejor ataque es una buena defensa**. Así que ya sabes, no arriesgues sin una táctica previa.



Cara **sana** en Cuerpo **sano**



Una sonrisa de oreja a oreja en un cuerpo que rinde. Si quieres **mantener** para siempre **la frescura de tus hombres**, la que les hace correr de arriba a abajo hasta agotar al rival, no tienes más que poner en práctica el siguiente truco. En la pantalla de presentación y con el mando del segundo jugador, presiona: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A. Ah! Que sepáis que este truco **sólo funcionará en la opción 'Open Game'**.

Un par **de tácticas**

LO QUE EL ÁRBITRO NO VIO

1) Avanza directamente hacia el defensor.

2) Cuando estés cerca de él, y siempre frente a frente, presiona el **botón B**.

3) Luego, y tan pronto como te sea posible, **presiona el botón A**.

4) Si todo ha ido bien, el defensa **estará por los suelos, pero el árbitro no habrá pitado nada**. Ahora sólo te queda enfrentarte al portero. Si esperas un poco antes de tirar, el guardameta se lanzará al suelo y tendrás la portería para ti.

¡Qué darían la mayoría de los delanteros por poder poner en práctica 'tácticas' como ésta!

PARA ALGO VALE LA CABEZA

1) Comenzamos como en el apartado anterior. Avanza directamente hacia el defensor.

2) Detente cuando estés cerca de él.

3) Presiona el **botón A para que tu jugador eleve la bola a la altura de la cabeza**. Ten en cuenta que la precisión es fundamental para desarrollar esta técnica: intenta **elevar el esférico justo cuando el defensa se aproxime a ti**.

4) Rápidamente presiona el botón A ó B para dar un pequeño cabezazo y que la bola se pose justo delante del adversario.

5) A continuación presiona el **botón B para regatear al defensa** y enfrentarte cara a cara con el portero (que ya se debe temer lo peor).

¡Esta otra jugadita tampoco está nada mal! Eso sí, exige un nivel más alto de habilidad que la anterior.

Los que más brillan



Algunos equipos cuentan con jugadores estrellas a los que será francamente difícil arrebatar el esférico. Son jugadores fantásticos, entre los que, todo sea dicho, no se encuentra ningún español. ¡Qué se le va a hacer! Los reyes de **'International Superstar Soccer'** y sus equipos son éstos:

BRASIL..................**SOUSA**
CAMERÚN..........**TCHULI**
ALEMANIA..........**SCHILDLE**
HOLANDA..........**JERGEN**
ESCOCIA..............**P. BOYD**
SUECIA..................**JANSSON**
RUMANÍA............**BALESCU**

¿Os suenan? Bueno, ya os sonarán.

Un comentario sobre los rivales

Hay equipos que basan su fuerza en el equilibrio, otros que prefieren atacar sin contemplaciones, algunos que dominan a la perfección el contraataque y...en fin, que **cada equipo tiene sus cosillas**. Vamos a explicaros los puntos fuertes de cada escuadra, excepto de Alemania, Italia, Brasil y Holanda, que son los conjuntos más fuertes y necesitan menos comentarios.

MÉXICO: Un equipo **bastante bien armado** en todas sus líneas. Su tripleta atacante es de las más fuertes del Campeonato.

CAMERÚN: Su **entusiasmo supera a su técnica**. Destaca la velocidad de sus jugadores.

COREA DEL SUR: Un equipo físicamente poderoso: **veloces y correosos**. Son bastante habilidosos con los pases en corto.

ESPAÑA: Un equipo sólido con una buena técnica. Pero con un **temperamento latino** que provoca ciertas imprecisiones en sus atacantes.

INGLATERRA: Un equipo completo que tiene su **línea más débil en la defensa**.

GALES: Una de las sorpresas del Campeonato. Los delanteros son bastante buenos, y en general se caracterizan por **un enorme tesón**.

El 'Dream Team'



Existe la posibilidad de formar **una alineación con los mejores jugadores de cada equipo**. Una especie de combinado de ensueño capaz de ganar con comodidad a la escuadra mejor plantada. Para conseguirlo, utiliza el mando del segundo jugador y, en la pantalla de presentación, introduce la combinación: **B, B, X, X, A, Y, A, Y, DERECHA, IZQUIERDA y X**.

Este *Dream Team* está compuesto por los siguientes jugadores: **Van Riet, Premoli, Pabi, Segel, Cicero, Redonda, Costan, Milakov, Gómez, Galfano y Coliuto**. ¿Habéis tomado buena nota de ello?



FRANCIA: Un equipo muy poderoso. Sus jugadores presentan muy buenas actitudes para la práctica del fútbol. No son los mejores, pero podrán las cosas difíciles a cualquier rival.

DINAMARCA: El equipo con más altibajos. **Capaces de lo mejor y de lo peor**.

SUECIA: Un equipo típicamente nórdico: **frío y calculador**. Sus defensas son bastante buenos.

NORUEGA: El mejor equipo en lo que a pases largos se refiere. Deberás tener **cuidado con sus contraataques**.

RUMANÍA: Un equipo duro, pero con una **línea delantera de una enorme clase**. Balescu y Dracul son de lo mejorcito de la Liga mundial.

BULGARIA: Sus **marcajes son conocidos en todo el mundo**. Es difícil hacerles un gol, pero si lo consigues, será suficiente con mantener la posesión de la bola para ganar el partido.

RUSIA: Otro buen equipo donde prima el **juego de conjunto sobre las individualidades**.

Sparkster
SUPER NINTENDO

Códigos 'normales'

Vaya, ¡cómo se ha 'currao' el amigo **Antonio Llorens** *los passwords del genuino* **caballero de Konami**! *Es que los ha sacado todos. Lo que pasa es que, querido* **castellonense de Onda**, *no tenemos espacio para publicar todas las claves. Así que vamos a conformarnos con acceder a todas las fases en el nivel normal, y pantalla a pantalla.*



Earthworm Jim

La lombriz tiene este mes aventuras 'por un tubo'

En los momentos importantes es donde una lombriz se la juega. Por eso Jim se ha apuntado a la guía de Nintendo Acción, porque para poder atravesar las dos fases que nos ocupan en este número, la ayuda de nuestros mapas es más valiosa que nunca.

Por Javier Abad

Down the Tubes

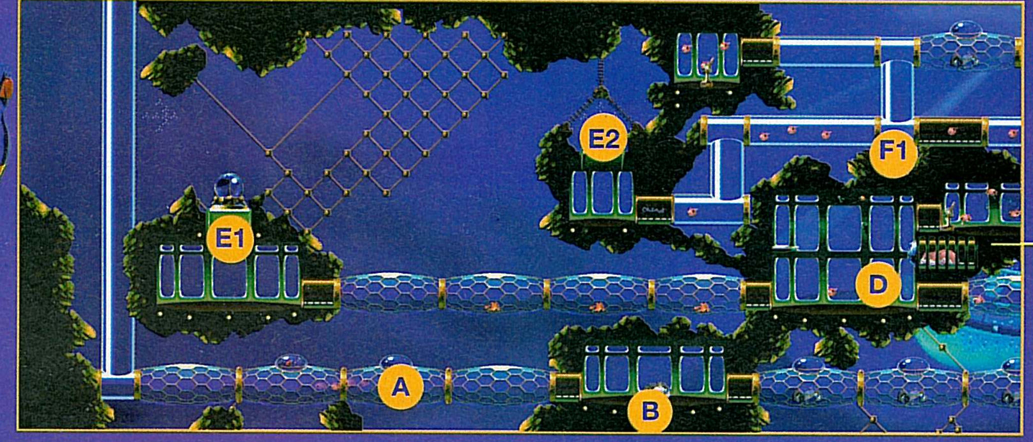
A En algunos tramos de estas tuberías, os espera la nada grata compañía de **unos felinos** que harán todo tipo de maldades con vosotros si consiguen agarraros. Para que eso no ocurra, debéis esperar a que se alejen con sus paseos y avanzar hasta llegar al lugar en que podéis colgaros del techo. Permaneced allí, **tirando del mando hacia arriba para que no os cojan**, y dejad que se alejen. Si todo va bien, estaréis a salvo y podréis continuar vuestro camino.

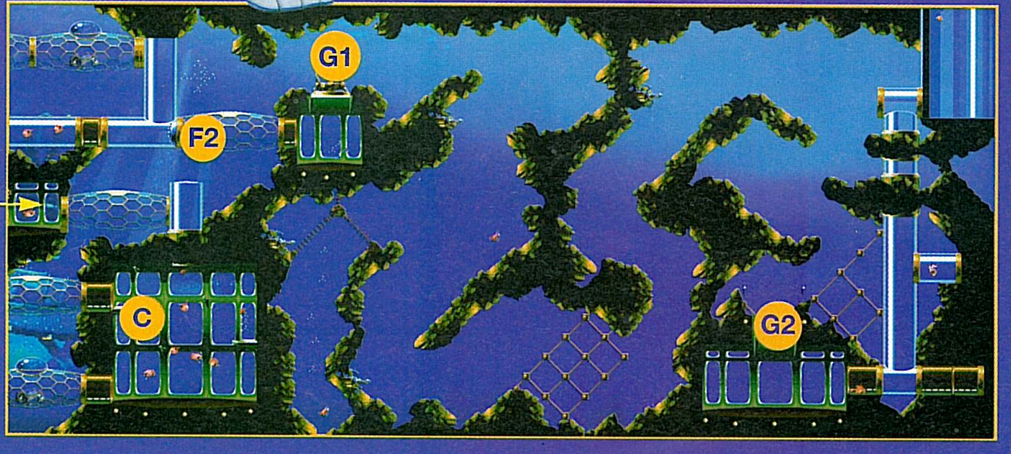
B Puede que aquí todavía os encontréis a alguno **de los 'amiguitos'** de los que os hemos hablado en el apartado anterior. Esta vez no hay nada de lo que colgarse, así que tendréis que poner a prueba vuestra agilidad y **saltar sobre ellos sin acercaros demasiado**.



Down the Tubes

C Si seguís hacia la izquierda por aquí, veréis que hay un **hamster** esperando en su jaula, pero no se os permite avanzar mucho más allá. El secreto está en subir por el tubo de cristal que hay justo en el medio de esta habitación. Para llegar hasta él, tenéis que **usar vuestro látigo** e impulsaros desde la plataforma de la izquierda. Después, vía libre para llegar hasta la palanca que abre la jaula del roedor de marras y **activarla empleando de nuevo el látigo**.





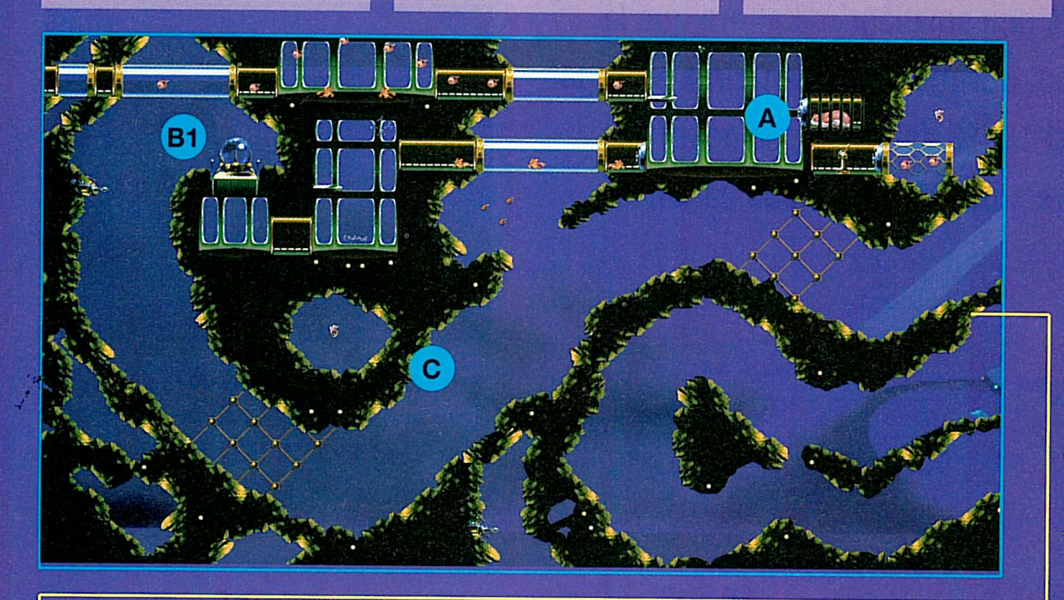
D Cuando el **hamster** salga de su escondrijo, saltad sobre su lomo y usad **el botón Y** para acabar a dentelladas con los enemigos que osen cruzarse en vuestro camino. Una vez que lleguéis al final del trayecto, no tengáis prisa. **Dejad que se vaya** y volved a su guarida. Saltando primero al lugar donde habita, podréis seguir un trayecto hacia la izquierda, hasta la plataforma del otro lado de la habitación para, después, impulsaros con el látigo, aprovechando **un mástil** que hay a la derecha para conseguir **recargar energía**.

E1 E2 Habéis entrado en **una nave que avanza contra el reloj**. Además, notad que el cristal que os protege se va rompiendo si os golpeáis con las paredes. De momento, **utilizad el mapa** para descubrir el camino que va **de E1 a E2. No** parece demasiado complicado.

F1 F2 **¡No** podéis pasar por **F2**? Pero, ¡si es que **antes** tenéis que ir arriba y a la izquierda en **F1** para **activar** con el látigo la palanca que abre **la compuerta**! Regresad ahora y si no se ha despejado ya el camino: o no habéis seguido nuestros pasos o es que estáis con otro juego.

G1 G2 De nuevo en esa especie de burbuja espacial. Ahora el camino es un poco más largo y **no** hay que **perder de vista los puntos** que os permiten recargar el contador de aire, pero creemos que con la práctica adquirida en el anterior viaje llegaréis a **G2** sanos y salvos.

Tube **Race** | Tube **Race** | Tube **Race**





A Un **hamster** sale de nuevo a recibirnos en este lugar. **Antes de montaros** sobre él, aprovechad para **coger** los numerosos **ítems** que hay en esta habitación. Ya puestos, incluso podéis entrar en **un cuarto oculto** que hay justo encima de la jaula donde espera el roedor.

B1 B2 Esta vez la cosa va en serio. Nada más iniciar este nuevo viaje con la navecilla, vuestro contador sube hasta 99 y **ya no** tenéis oportunidad de **recargarlo hasta el final**, así que **no** perdáis el tiempo recogiendo **ítems** por el camino y seguir el trayecto por nuestro mapa.

C ¿Vuestro contador de **vidas** está casi a cero? Todavía tenéis la oportunidad de **recoger un par de ellas** en estos puntos. En pantalla parece que están protegidos por una pared, pero con un poco de habilidad y paciencia, vuestra nave la atravesará y podréis alcanzarlas.

Warlock

SUPER NINTENDO

Todo un mundo, a tu alcance

Se llama **José Ángel Arenas** *y es paisano de un servidor. Vaya, que escribe desde* **Aranjuez**. *Pero no, no hemos elegido su truco porque el que escribe sea de la localidad ribereña, sino porque, ahí los tenéis,* **sus trucos son inmensos**. *Éstos son los passwords de Warlock, el brujo de Acclaim.*

FASE 2: GRKKL
FASE 3: SDHJL
FASE 4: CDJHL
FASE 5: BRSHT
FASE 6: HBLST
FASE 7: THKTH
FASE 8: DCTFF
FASE 9: BSTJK
FASE 10: LHBHL
FASE 11: DFGBH

inscribe ye password
t
HBLST
..and ye shall pass

Striker

SUPER NINTENDO

El 'dream team'

Elige el modo **SUPER CUP**. *Entra en la opción contraseña e introduce la siguiente combinación:*
BCDFGHJK LMNPQRST VWXYZ
Leerás el mensaje **PASSWORD ERROR**, *pero no hagas el menor caso. Sal de* **CONTRASEÑA** *con el botón* **SELECT**, *ve a la pantalla de elegir equipo y en la tercera columna empezando por la izquierda, verás un equipo de nombre* **ELITE** *que te sorprenderá. Vamos, como para ganar la Liga.*





Super Nintendo

Donkey Kong Country

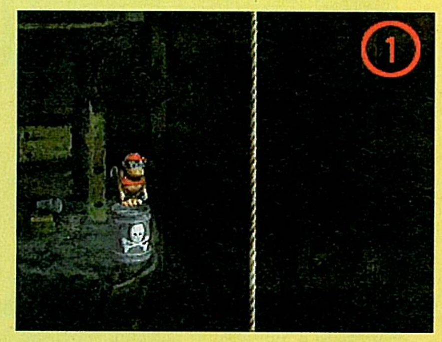
Fin del trayecto para el viaje de Donkey y Diddy

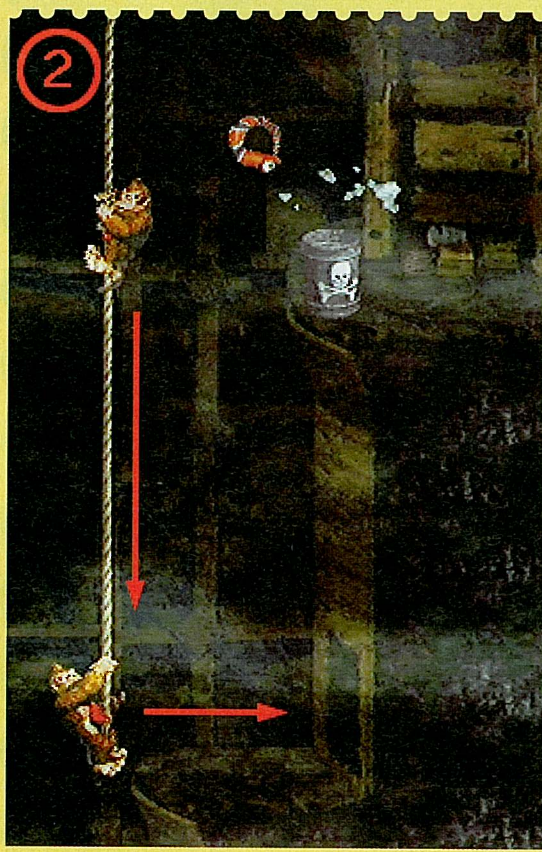
Dicen que las despedidas siempre son tristes, pero estamos seguros de que nadie derramará una sola lágrima ahora que la guía DKC llega a su fin. Es lógico, porque con esta última entrega completaréis nada menos que el 101% del juego. Se acabó la búsqueda: Donkey Kong ya ha recuperado todas sus bananas.

Por Javier Abad

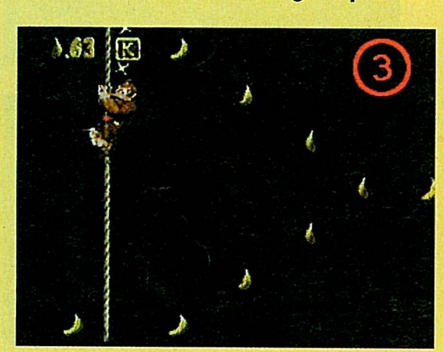
Fase 6

Nivel 3 Misty Mine

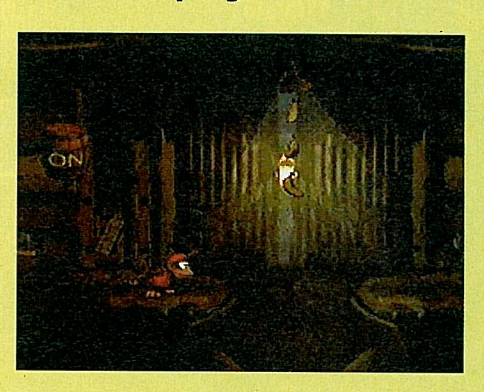




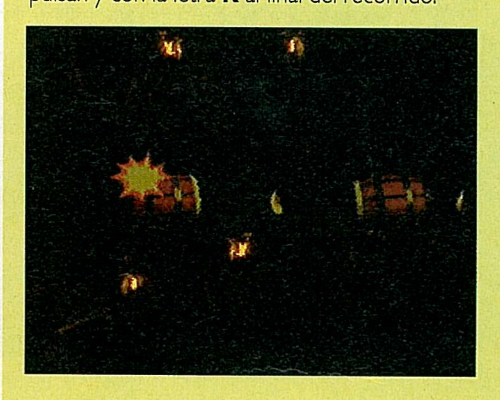
Que nadie se preocupe hasta que no llegue el barril que salva el nivel. Poco después de pasarlo, os encontraréis con **un gran precipicio** que tenéis que salvar subidos a una liana, cuyo final se pierde por la parte de abajo de la pantalla **(1)**. Esto os permite bajar hasta la entrada de la habitación, que está justo al llegar a la derecha del todo **(2)**. Eso sí, **cuidado** con **las serpientes que caen desde arriba**. Una vez dentro, podéis coger las letras de la palabra **KONG** e incluso al amigo **Expresso**.



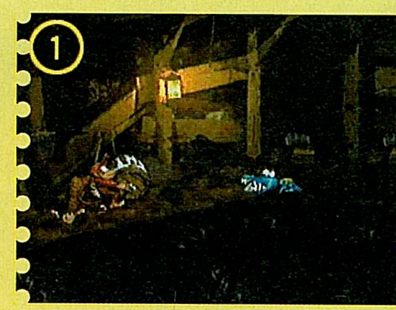
Nivel 4 Loopy Lights

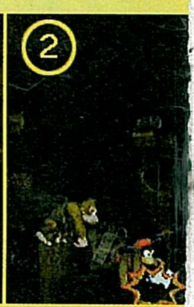


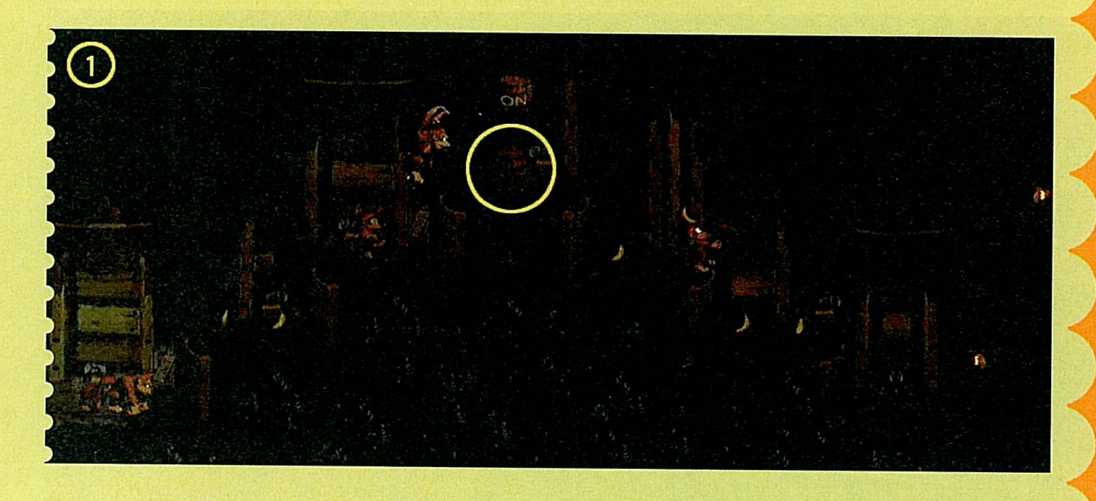
¿Alguien ha visto **el plátano** que hay en el primer hueco que encontráis en la fase? Sí, ése que está debajo de una fila de tres. Pues es la señal que os indica la entrada a la primera habitación del nivel. Dejaos caer y seréis transportados a una zona oscura, con barriles que os impulsan y con la letra **K** al final del recorrido.



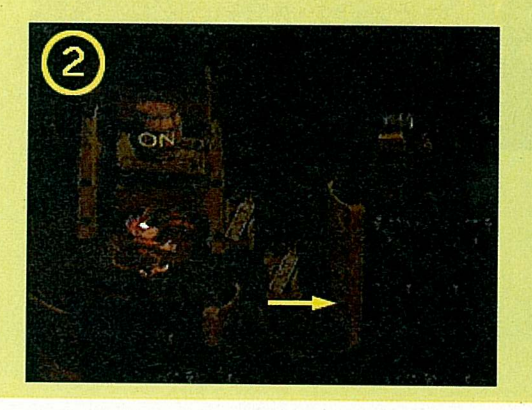
Tras salir de la habitación anterior, coged el primer barril de **TNT** que veáis **(1)** y procurad no reventarlo contra ningún enemigo. Llevadlo, a ser posible con **Diddy**, hasta el hueco

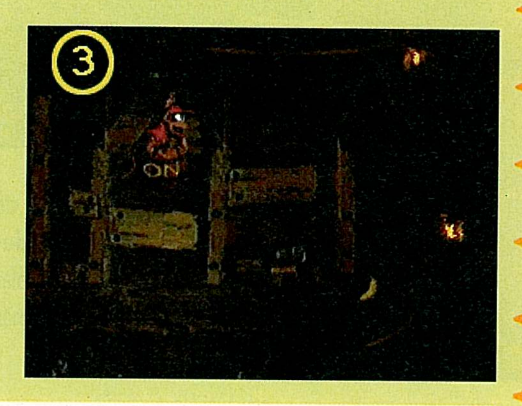




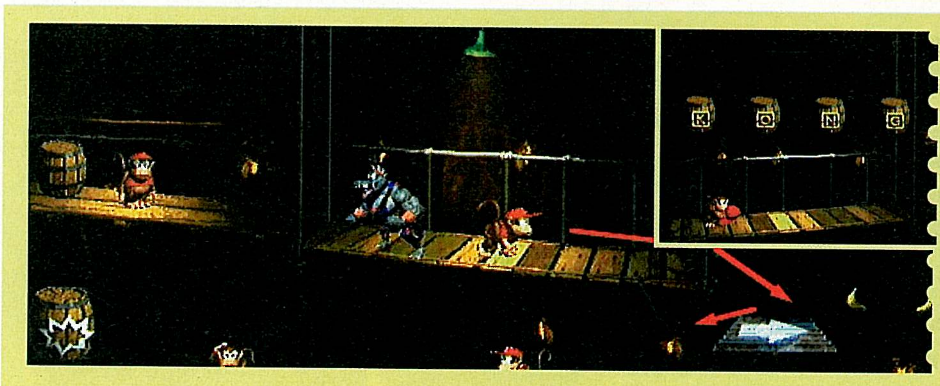


La segunda habitación no está demasiado escondida, pero llegar a ella puede resultar **algo complicado**. Lo primero es coger un barril que está en la zona que os indicamos **(1)**. Cuidado porque, amparado en la oscuridad reinante, se esconde **un buitre** encima del barril que enciende la luz. Llegad con el barril hasta el siguiente de los que pone **'ON'** y rompedlo contra la pared de la derecha **(2)** para entrar en una habitación. Allí os esperan la letra **N**, el ítem de **Expresso** y **una vida (3)**.





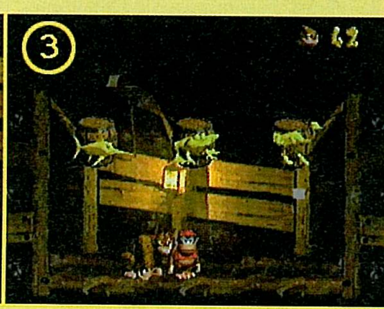
Nivel **5** Plataform **Perils**



El barril que marca la entrada a la primera habitación del nivel está bien visible, debajo de la entrada. Lo que no está tan claro es cómo llegar a él, ¿verdad? Se trata de que os situéis sobre la plataforma móvil que tiene una **flecha pintada en el suelo** y os dejéis caer por el lado izquierdo en cuanto se ponga en movimiento. Si tenéis suerte, caeréis en otra plataforma invisible, que es el pasaporte hasta la habitación en la que **ganaréis una vida, completando la palabra KONG**.

que os mostramos y rompedlo contra la pared de la derecha **(2)**. Entráis en la segunda y última habitación de este nivel, donde tenéis la posibilidad de conseguir un ítem para las **fases de bonus (3)**.





Indiana Jones Greatest Aventures

SUPER NINTENDO

Passwords en pantalla

Ni es antiguo ni está tan trillado, así que no pongáis más pegas. Nos lo ha enviado ***un colega de Leganés, Sergio Casado se llama****. Y no es ni más ni menos que una* ***recopilación de los mejores passwords para penetrar en las entrañas de las aventuras****, qué digo aventuras, hazañas del mejor de los Indianas. Ya veis que* ***los passwords son bastante raritos, así que en lugar de citarlos, vamos a colocar las pantallas en cuestión****... menos la última, que ya la publicaremos algo más adelante. Y es que, chavales, no todo iba a venir tan rodado.*





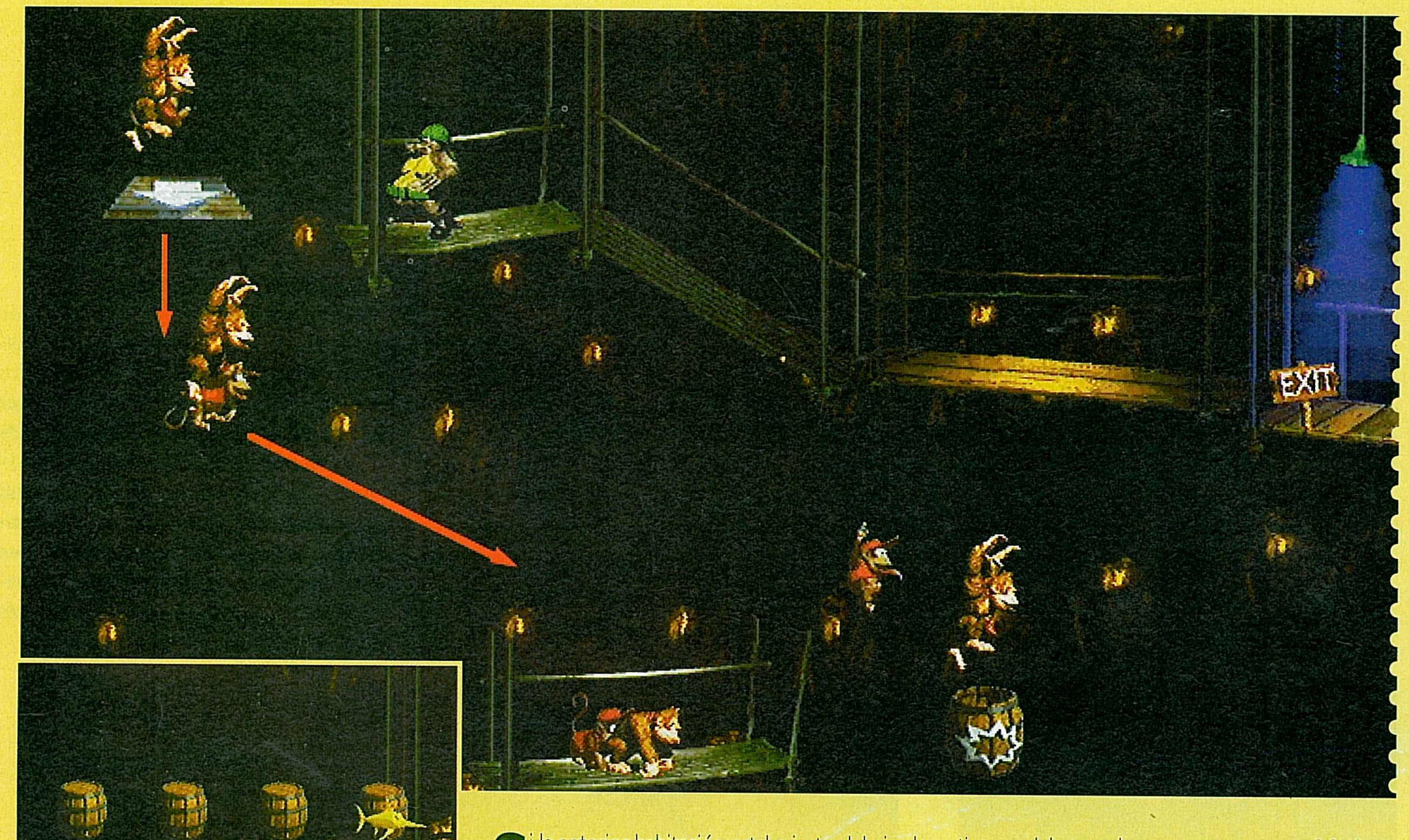
Megaman X2

SUPER NINTENDO

La clave definitiva

Uno para linces, y también para hábiles que ya se han hecho con el penúltimo cartucho de Megaman y Capcom, la combinación perfecta. El ***código para acceder a la última fase*** *de este arcade es:*

3553 2825 3684 6251



Si la anterior habitación estaba justo debajo de la entrada al nivel, esta segunda está justo **debajo de la salida**. Cuando lleguéis a la última plataforma de las que se caen, aguantad en ella más tiempo del normal y, **una vez que esté bajando**, saltad a la derecha. Después, como veis en la imagen, todo es pan comido para entrar en la última habitación de **'Donkey Kong Country'**.

Gang-Plank Galleon



Habéis recorrido con éxito todos los mundos del país de Donkey Kong, pero... ¿os habéis fijado que anclado frente a sus costas ha permanecido un **sospechoso galeón** durante toda la partida? Ahora, ha llegado el momento de darse un pequeño chapuzón y saltar a la cubierta de **Gang-Plank Galleon**, que así se llama el barco de marras. Allí os espera **King K. Rool**, el villano que robó los plátanos del almacén de **Donkey Kong** y originó toda esta aventura, dispuesto a protagonizar el enfrentamiento final del juego. Además, este gordinflón representa el último obstáculo que os queda para **completar el 101% del juego**, así que apretad los dientes y armaros de valor para conseguir vencerle.

A continuación os vamos a detallar todos sus movimientos paso a paso, pero antes debéis anotar una **regla general** de su comportamiento: cada vez que le golpeéis **repetirá la rutina de ataque** correpondiente **una vez más** hasta terminar efectuándola tres veces seguidas. Así, por ejemplo, **tras el primer golpe que le deis cruzará** la cubierta de lado a lado una vez; si le volvéis a atizar hará también el camino de vuelta y, cuando le hayáis golpeado por tercera vez, repetirá su viaje en tres ocasiones. Adelante, poned en práctica esta teoría y ¡a por él!

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



Reloj despertador

P.V.P. 3.400



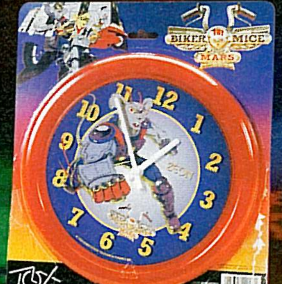
P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)

P.V.P. 2.800

Reloj de pared





Reloj de pared

P.V.P. 2.800



Reloj despertador

P.V.P. 3.400



P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)





P.V.P. 5.900

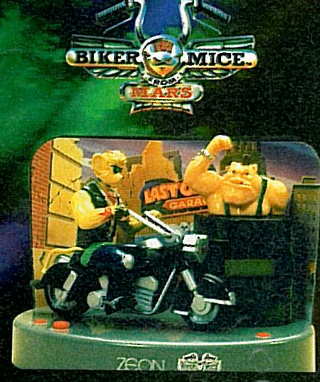
Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



The Lion King

P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: NT

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers........P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers........P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón........P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón........P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón........P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz........P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba........P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King........P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King........P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ____________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ____________

NOMBRE........APELLIDOS........
DOMICILIO........LOCALIDAD........PROVINCIA........
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........TELÉFONO........

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ____________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

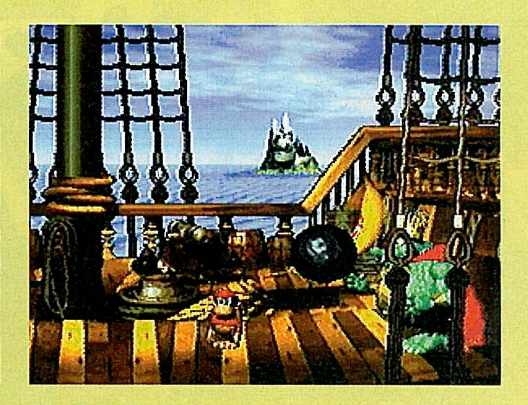
Fecha de caducidad de la tarjeta........
Titular de la tarjeta (si es distinto)........

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:







(VIENE DE PÁGINA ANTERIOR) Lo primero quehace este personaje es **lanzaros su corona**. **Esquivadla saltando** y aprovechad el momento para **saltar de nuevo sobre su cabeza**.

Justo después de golpearle, os persigue de lado a lado de la cubierta de su barco: basta con **saltarle cuando se acerque** a vosotros. **Tampoco resulta una tarea demasiado complicada**.

Al calmarse, **King K. Rool** tira bolas de cañón de la parte de arriba de la pantalla. El botón **Y** os permitirá esquivarlas y esperar a que lance su corona para golpearle de nuevo en su cabeza.





¿Ya se ha muerto? **Que los créditos** que salen en pantalla **no os engañen**, porque este tipo tiene más vidas que un gato. Esperad unos segundos sin confiaros y veréis cómo resucita y se levanta de nuevo.

El último ataque de **K. Rool** es un salto en plancha sobre vosotros. Pasadle por debajo utilizando de nuevo el botón **Y**, esperad a que se quite de nuevo la corona, golpeadle y... ¡habéis completado **'DKC'**!

la partida en cifras

Haciendo un resumen, éstas son las cuentas que os deben salir para completar la partida ideal de 'Donkey Kong Country':

MUNDO 1:
Nivel 1: 2 habitaciones.
Nivel 2: 2 ".
Nivel 3: 3 ".
Nivel 4: 0 ".
Nivel 5: 2 ".

MUNDO 2:
Nivel 1: 1 habitación.
Nivel 2: 0 ".
Nivel 3: 3 ".
Nivel 4: 2 ".
Nivel 5: 3 ".

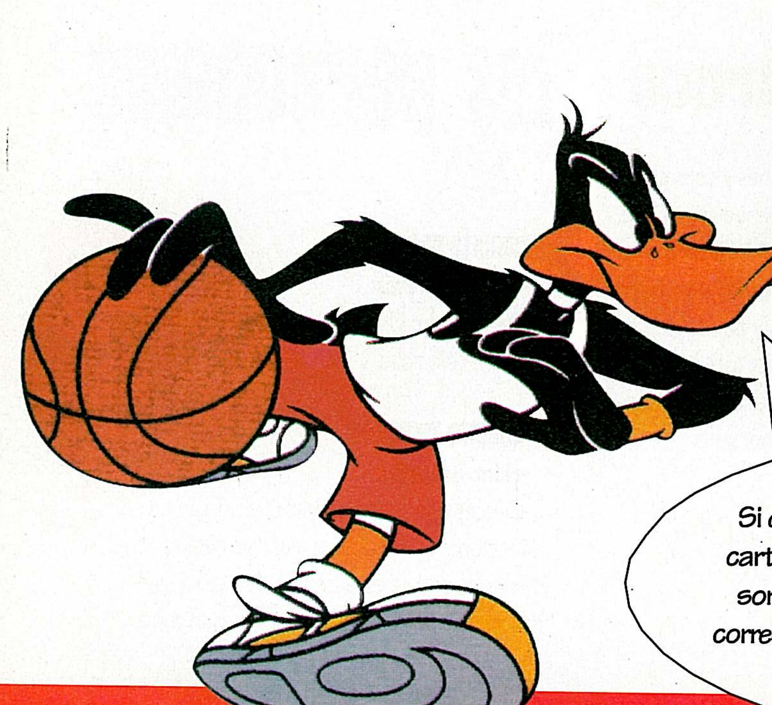
MUNDO 3:
Nivel 1: 3 habitaciones.
Nivel 2: 2 ".
Nivel 3: 2 ".
Nivel 4: 2 ".
Nivel 5: 5 ".
Nivel 6: 0 ".

MUNDO 4:
Nivel 1: 3 habitaciones.
Nivel 2: 3 ".
Nivel 3: 2 ".
Nivel 4: 0 ".
Nivel 5: 2 ".
Nivel 6: 2 ".

MUNDO 5:
Nivel 1: 3 habitaciones.
Nivel 2: 3 ".
Nivel 3: 3 ".
Nivel 4: 0 ".
Nivel 5: 3 ".
Nivel 6: 2 ".

MUNDO 6:
Nivel 1: 1 habitación.
Nivel 2: 3 ".
Nivel 3: 2 ".
Nivel 4: 2 ".
Nivel 5: 2 ".

Porcentaje:
100% + King K.Rool=101%



LICENSED BY Nintendo

Can be played with Super Multitap Adapter™

1 to 4 Players

LOONEY TUNES

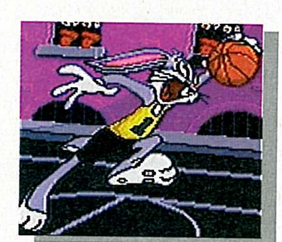
LOONEY TUNES Basketball

Original Nintendo Seal of Quality

SUNSOFT

¿Qué hay de nuevo, viejo?
Si quieres ganar uno de los 25 estupendos cartuchos de «Looney Tunes Basketball» que sorteamos no tendrás más que identificar correctamente nuestros verdaderos nombres... Algún graciosillo nos lo ha cambiado.

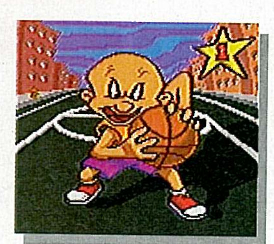
CONCURSO LOONEY TUNES BASKETBALL



Pantalla 1: Yosemite



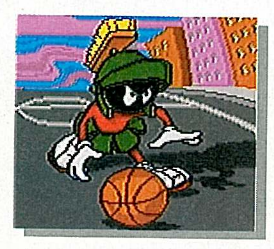
Pantalla 2: Taz



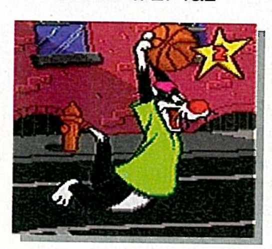
Pantalla 3: Lucas



Pantalla 4: Elmer



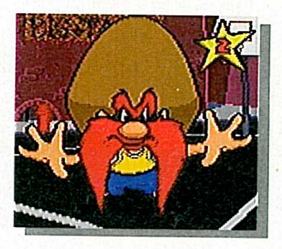
Pantalla 5: Bugs Bunny



Pantalla 6: Marvin



Pantalla 7: Coyote



Pantalla 8: Silvestre

BASES CONCURSO LOONEY TUNES BASKETBALL

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN, que envien el cupón (no son válidas lasfotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista NINTENDO ACCIÓN; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO LOONEY TUNES BASKETBALL.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 25 cartas, que serán ganadoras de un cartucho Looney Tunes Basketball para Súper Nintendo . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 16 de Junio de 1995 al 30 de Julio de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 31 de Julio 1995, y se publicarán en el número de Septiembre de Nintendo Acción. .

5.- Caso de que algún premio se extravie en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6 - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SPACO Y HOBBY PRESS.





CUPÓN LOONEY TUNES BASKETBALL

Nombre: Alfredos
Apellidos: Nosquita Freijeó
Calle: Rio Sella nº3 - 5ºB
Localidad: Contrueces - Gijón
C. Postal: 33210 Provincia: Asturias
Teléfono: (98) 5-16-12-42

INDICA EL NOMBRE CORRECTO DEL PERSONAJE DE LAS 8 PANTALLAS:

1- Bugs Bunny
2- Coyote
3- Elmer
4- Lucas
5- Marvin
6- Silvestre
7- Taz
8- Yosemite

Super Nintendo

Unirally

Descubre lo que da de sí un simple monociclo

Por David García

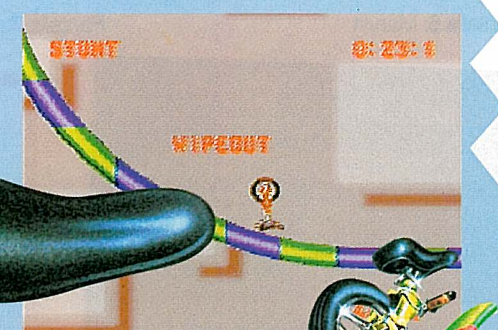
Tú sólo tienes que poner un poco de habilidad, unos gramos de temeridad, pasión por la velocidad y ganas de jugar. El resto te lo damos nosotros, porque con estos 'consejillos' de buen amigo no tienes ninguna excusa para no arrasar en este juego. Eso sí, debes ser un tipo que a los mandos de tu monociclo disfrutes tanto como si condujeses un Porsche Carrera 4.

El super truco

Acude a la pantalla de opciones y selecciona la modalidad *Rename player*. El nuevo nombre que deberás colocar será **FAE DINE**. Así conseguirás que tu monociclo tenga un buen número de efectos especiales y por tanto corra 'que se las pele'. Un consejo: este truco no asegura la victoria, pues sólo funcionará cuando vayas por delante de tu adversario.

Los vuelos acrobáticos

Cada uno de los cuatro personajes tiene que superar un número de circuitos más una fase acrobática. Para salir victorioso en esta última modalidad, es necesario que tu monociclo alcance una **mínima puntuación**. Los puntos se obtienen realizando determinadas piruetas, pero ya sabes que la repetición de una de éstas no puntuará de la misma manera que la primera vez que la hiciste: será menor. El consejo, obvio: **varía el repertorio al máximo**, o acabarás con puntos negativos en tu marcador.



Los personajes y sus circuitos

Crawler el caracol

CIRCUITO DRAGSTER:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Una enorme recta. Un circuito de pura velocidad.

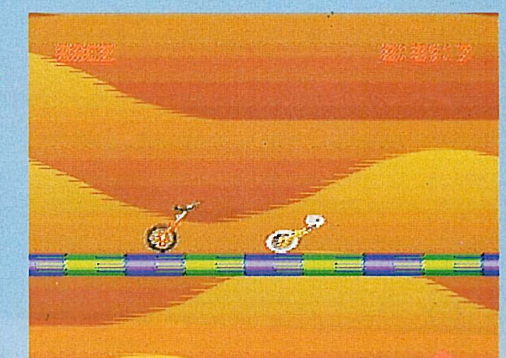
CIRCUITO ZOOM ZOO:
•*Núm. de vueltas:* 3.
•*Descripción:* Muchos saltos y un cambio de dirección. No olvides los *loopings*, realiza acrobacias mientras estés en el aire para que tu monociclo caiga mejor y ganes más tiempo.

CIRCUITO BOWL: (circuito acrobático)
•*Calificación:* 137 puntos.

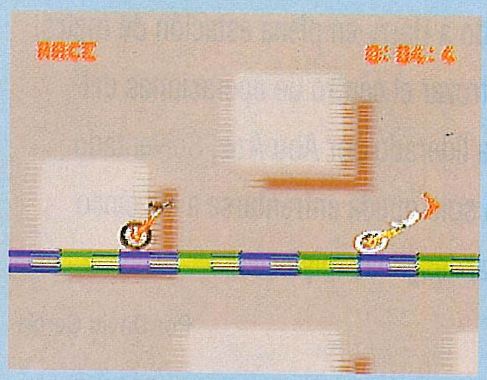
CIRCUITO SWICHER:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Un circuito en dos niveles. La parte de arriba es más fácil, pero es más complicado permanecer mucho tiempo en ella. La parte de abajo está llena de **charcos de barro** que frenarán a tu monociclo.

CIRCUITO MONSTER:
•*Núm. de vueltas:* 3.
•*Descripción:* Desciende a base de *loopings*, para luego ascender con un gran salto.





Hopper la rana



CIRCUITO WARIO PAINT:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Sencillo, con un escollo: para superar la gran barrera, presiona el **botón B** mientras permanezcas en el aire. De lo contrario volverás por donde has venido.

CIRCUITO CROCK:
•*Núm. de vueltas:* 3.
•*Descripción:* Muchos saltos y pocos peligros. Tras realizar un espectacular salto, te darás de boca con **una barra vertical**. Recuerda entonces que no siempre la mejor velocidad es la máxima.

CIRCUITO DOWNER: (circuito acrobático)
•*Calificación:* 107 puntos.

CIRCUITO EAST:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Te vas a encontrar con un montón de saltos y poco más.

CIRCUITO HAIRPIN HILL:
•*Núm. de vueltas:* 5.
•*Descripción:* Lo más importante es tener cuidado con el abundante **barro**.

Shuffler la tortuga

CIRCUITO LOOPER:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Vertiginosas bajadas en las que se cogen **velocidades de vértigo** seguidas de inesperados cambios de dirección.

CIRCUITO MEGAJUMP:
•*Núm. de vueltas:* 3.
•*Descripción:* Un par de rizos y un enorme salto, en el que podrás realizar **las más increíbles acrobacias**.

CIRCUITO JUMP: circuito acrobático
•*Calificación:* 58 puntos.

CIRCUITO FLAT FUN:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Circuito sencillo en el que tan sólo destacan un par de cambios de dirección muy fáciles de tomar.

CIRCUITO INFINITY:
•*Núm. de vueltas:* 7.
•*Descripción:* Corto, pero intenso. En un espacio mínimo se condensan cambios de dirección, saltos y **loopings**. Tienes 7 vueltas para aprenderlo.



Walker el Erizo

CIRCUITO DRAGECE:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Hay 3 rizos casi seguidos, algún que otro salto y barro. Vamos, de todo un poco.

CIRCUITO PINGPONG:
•*Núm. de vueltas:* 3.
•*Descripción:* Circuito bastante complicado. Está **repletito de rizos y varios cambios de dirección** consecutivos.

CIRCUITO HILL CLIMB: (circuito acrobático)
•*Calificación:* 90 puntos.

CIRCUITO HYBRID:
•*Núm. de vueltas:* 1.
•*Descripción:* Vertiginosas bajadas seguidas de saltos en los que practicar tus piruetas. Comparándolo con otros circuitos te **resultará realmente fácil.**

CIRCUITO SHORT CUT:
•*Núm. de vueltas:* 3.
•*Descripción:* No te confíes porque engaña al principio. Verás que comienza sin ningún problema, pero en los últimos metros las cosas se complican pues se apelotonan los **loopings, rizos y los cambios de dirección**. Te hemos avisado.

Jimmy Connors Tennis
N.E.S.

Si con esto no ganas,...
Otra del amigo **Sergio**, *el de* **Leganés**, *que está que lo tira. Antes en Super Nintendo, ahora en NES, pero ¿es que este chico no para? Bueno, pues para empezar, el chaval nos sopla al oído el código para* **jugar directamente la final en Wimbledon**, *casi nada:* **LMXZSVSLMPRS**. *Pero por aquello de que disfrutemos desde el principio, y como no se priva de nada,* **Sergio envía todos los passwords anteriores**. *Ahí van:*

4VX7KVTLZTSR
NWX7KVTLZJSV
2XX7KVTL2ZST
ZZX7KVTLNLSM
SPX7KVTLSZSL
XRX7KVTLTJSN
2SX7KVTLTTSG
PTX7KVTLLLSJ
TKXPNVVLLLSJ
2LXPNVVLPWSB
MMXPNVVLWVSD
RNXVRVXLWVSD
ZFXVRVXLMPRS
56XNKVPLMPRS

Stargate
SUPER NINTENDO

Más claves; ¡es la guerra!
Hace nada que ha salido el cartucho y **Rafa Ruiz**, *de* **Alicante**, *ya tiene sus códigos. ¿Que cuáles?, pues éstos... Pero ah! vamos a haceros sufrir .Tomad un par de ellos y el resto, en el siguiente número.*





True Lies

Super Nintendo

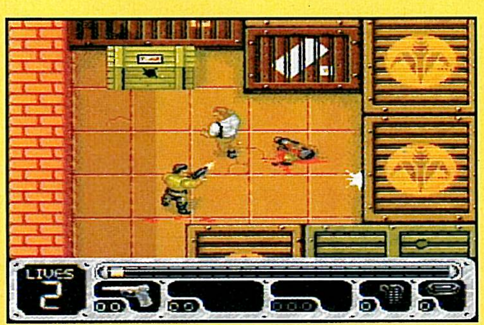
Las últimas misiones

Habíamos dejado a Harry en plena estación de metro, intentando destrozar el centro de operaciones del grupo terrorista liderado por Abu Aziz. Solventado el entuerto, tan sólo queda enfrentarse a las cinco últimas y más arriesgadas misiones.

Por David García



Misión 6: El puerto marítimo Código FVJBKXF



Desde la central, le llegó a **Harry** una valiosa información. Estaba prevista la llegada de un gran cargamento de armas al puerto. Y **Abu Aziz** debía estar metido en el ajo.

La misión es fácil esta vez: basta con **destrozar las doce cajas de armas**.

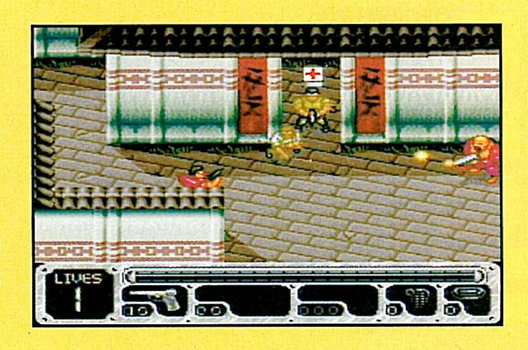
Las cajas son **pequeñas** y **verdes**, para que te sea más fácil localizarlas. Pero para complicar un poco más el asunto, resulta que cuando **Harry** localiza y destroza las doce cajas alguien le avisa de que **aún hay tres más en el interior del barco**. Por si era poco, toma.

Misión 7: China, la ciudad prohibida Código: HCHDXVH

La ciudad prohibida de China es un mundo oculto y laberíntico de difícil acceso. Está lleno de puertas secretas y lugares peligrosos. El objetivo en esta fase es **desactivar la bomba que amenaza con estallar y volar por los aires todo el casco histórico de la ciudad**. El problema está en que en caso de detonar el artefacto, toda la opinión pública caería sobre el gobierno de los EE.UU., y éste tendría que dimitir en pleno. Pero ahí está **Harry**, dispuesto a todo por su país.

Lo primero que debes hacer es **encontrar la llave** que permite **abrir las catacumbas** y con ella dirigirte a aquella zona, que para mayor información está al **sur del palacio**. Las catacumbas son un lugar frío y oscuro plagado de enemigos, pero en su interior encontrarás la llave que te permitirá acceder al palacio. Por lo tanto, ya sabes lo que debes hacer: **salir de ese tenebroso lugar y abrir la maldita puerta del palacio**.

Una vez en el interior de la enorme construcción, tendrás que buscar **una nueva llave** que será la encargada de **desactivar la bomba**. Con todo eso en tu poder, debes acudir al **último piso** y **eliminar** a un millar de **enemigos** de todas las clases, después, acercarte a la bomba **y**, por fin, **desactivarla**.



Misión 8: la refinería Código: FBJNDBN

Esta vez **Harry** está en **Arabia Saudí**, en una enorme refinería de petróleo.

Los terroristas han tomado la refinería y pretenden volarla por los aires sin que les importen muertos o heridos. El objetivo esta vez es sencillo: **llegar hasta el zulo terrorista y eliminarlos a todos. No debe quedar ni uno vivo**.

El problema de esta fase está en que una vez en el interior de la refinería, necesitarás hasta **cuatro**



pases de seguridad para acceder a las distintas zonas de la instalación.

No te preocupes demasiado porque, además de que es bastante difícil perderse, **las tarjetas suelen estar muy cerca de las puertas que abren**, así que no habrá que dar muchas vueltas.

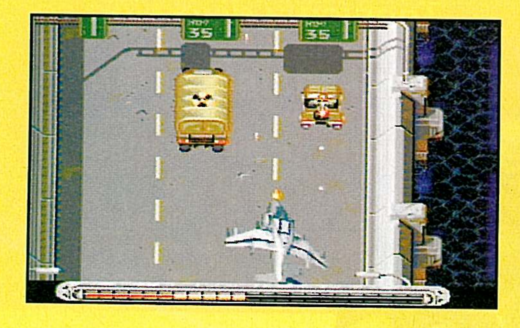
La última de las tarjetas te conducirá a una zona en la que no podrás dar marcha atrás. Se trata de **una cinta transportadora** similar a las que pierden nuestras maletas en los aeropuertos, de la que irán saliendo **un montón de enemigos**, sin olvidarnos de los que aparecerán justo por el otro lado. Vamos, que no darás a basto, y **mal** te veré **si no has recogido** un buen número de **armas** y **municiones** a lo largo de la fase.

Misión 9: Vuelo por la autopista
Código: HJBGBJC

Las **cabezas nucleares** que han sobrevivido a todos estos acontecimientos están **camino de Miami** montadas **en cuatro camiones**. El objetivo de la fase es **destruirlos**.

Te pondrás a los mandos de un **Harrier** y deberás destrozar los cuatro camiones que llevan el **logo** impreso de **energía nuclear**. No te entretengas demasiado puesto que tan **sólo** tienes **cuatro minutos para** realizar toda **la hazaña**. Lo mejor es que **dispares** la **ametralladora** a los **jeeps** y lances **misiles** a los **camiones**.

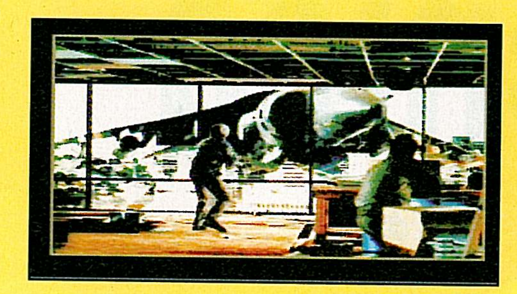
Pero ¡cuidado!: tan **sólo tienes cuatro misiles**, uno por camión. No los desperdicies.



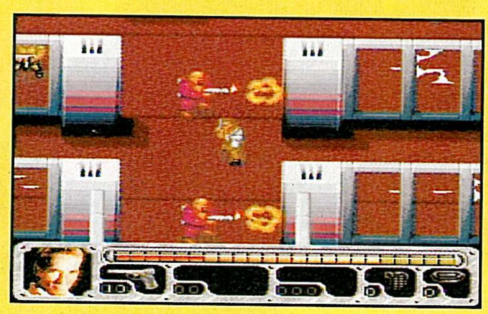
Misión 10: Rescate en las oficinas
Código: JFFFZHB

Es la última misión, pero también **la más peligrosa**. **Harry** se enfrente a **Aziz, cara a cara**. El escenario es un edificio en construcción, por lo que **ninguno de los ascensores funciona**, y la mayor parte de las **escaleras** no conducen a **ningún sitio**, además de que todo está muy desordenado. El **objetivo** de la fase es **liberar a la hija de Harry**, sana y salva ,y acabar de una vez por todas con la amenaza terrorista.

En esta fase no tendrás que encontrar llaves, ni tarjetas ni nada de eso. Simplemente **subir hasta el último piso** y, una vez allí, encontrarte con **Aziz**, con quien tendrás una **conversación cara a cara**, **aunque luego huya**. Intentarás seguirle, pero un par de sus **esbirros** te lo impedirán y no podrás continuar hasta que los **elimines**. El de la izquierda, armado con un bazooka, es fácilmente derrotable, pero **el de la derecha** te dará **más quebraderos de cabeza**.



En fin, una vez esté el camino libre llegarás a la **azotea** del edificio donde el malvado **Aziz tiene a la hija de Harry colgada y a punto de caer al vacío**. La aventura está en el momento crucial del ahora o nunca. Pero tranquilos, porque de nuevo a los mandos de un **Harrier**, el agente **Tusker la liberará y dará por concluida la aventura**, y ¡qué aventura!



¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Hemos dejado lo mejor para el final. Bien, ya sabes que estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que* **enviarnos un truco** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Ahora, el* **truco debe ser original y, claro, funcionar.** *Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

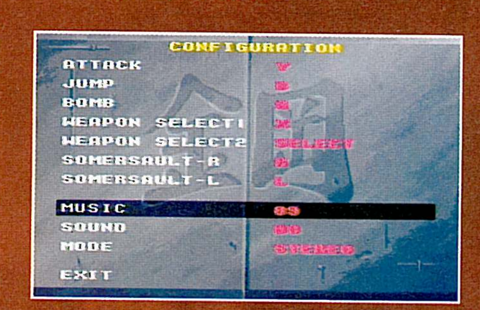
Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'.**

Hagane
SUPER NINTENDO

Infinitas continuaciones

Fue nuestra portada y uno de los juegos más complicados que han pasado por aquí. Pero eso se ha acabado. Verás, si por alguna razón a alguno le fallan las fuerzas, en vez de pillaros unos 'Vital Gum', probad la siguiente combinación. En **la pantalla de opciones, escuchad las melodías** *que vienen, en este orden:* **9, 8, 7, 6.**



Nintendo & Rare: La unión hace la técnica



En medio de la vorágine sobre la llegada de nuevos soportes, Nintendo y Rare siguen pensando *y trabajando con la mente puesta en los 16 bits. Las primeras imágenes de* 'Killer Instinct', *un sueño para Ultra hasta hace bien poco, y de* 'Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest', *la segunda parte del juego más vendido en la historia de la compañía nipona, prueban que las nuevas tecnologías continúan abriendo horizontes para la Super. Técnica y diversión se dan la mano este mes en nuestro dossier.*

Por Javier Abad

El instinto asesino invade la Super

Killer Instinct 16 bits: El monstruo va a arrasar tu hogar.

Hasta hace bien poco, **'Killer Instinct'** tenía su hábitat natural en los arcades, pero su sombra, más alargada que nunca por el peso de la púrpura de las nuevas tecnologías, se anunciaba amenazante sobre **Ultra 64**. Nuestra gran esperanza para poder disfrutar en casa del título con el que la **Gran N** pretende romper esquemas quedaba por tanto limitada a la aparición de la nueva y potente máquina, que prometía (y promete) mejorar incluso la calidad del juego en la recreativa.

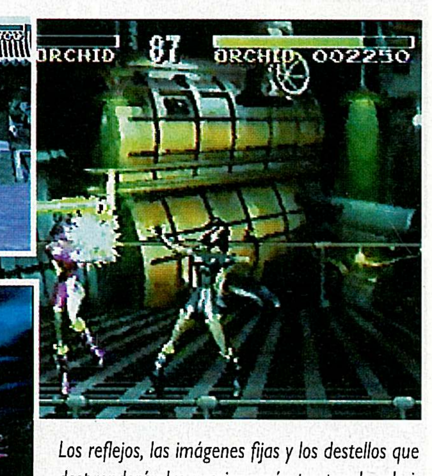
En éstas estábamos hasta que la **Electronic Entertainment Expo** (conocida por **E3** por aquello de abreviar) llegó, vio y nos sorprendió. Nos explicamos.

Nintendo Acción no quiso perderse la última feria del sector, celebrada en **Los Ángeles del 11 al 13 de mayo** pasados, y nuestra presencia allí nos permitió ser testigos del bombazo: **Nintendo** y **Rare** daban a conocer la versión para **16 bits** de **'Killer Instinct'**. El sueño de jugar con **Fulgore**, **Glacius** y compañía en la **Super** se había hecho realidad. Inmediatamente nos pusimos manos a la obra: queríamos saberlo todo, o todavía mejor dicho, queríamos verlo todo.

Y la tecnología ACM hizo el milagro

Lo primero que tiene que quedar claro es que **todas** y cada una de **las pantallas** que adornan nuestras palabras **pertenecen al** juego de **SNES**, no tienen trampa ni cartón. ¿Cómo es posible semejante calidad? Elemental, que diría Sherlock. La técnica **ACM** (Advanced Computer Modelling) y **'Donkey Kong Country'** son respectivamente el instrumento y la prueba palpable de que la **Super** es capaz de albergar juegos que sólo soportes más potentes parecen capaces de poseer. **Peter Main**, **vicepresidente de Nin-**





Los reflejos, las imágenes fijas y los destellos que desprenderán las magias serán puntos de admiración ante el gran acabado técnico de K.I.

Un lanzamiento a ritmo de CD

Una buena forma de medir la importancia que una compañía otorga al lanzamiento de uno de sus juegos es atender a la campaña publicitaria que acompaña a su salida. ¿Recordáis el caso reciente de **'Illusion of Time'**, *el acento que* **Nintendo** *puso en su traducción y el libro guía que se entrega al adquirir el juego?*

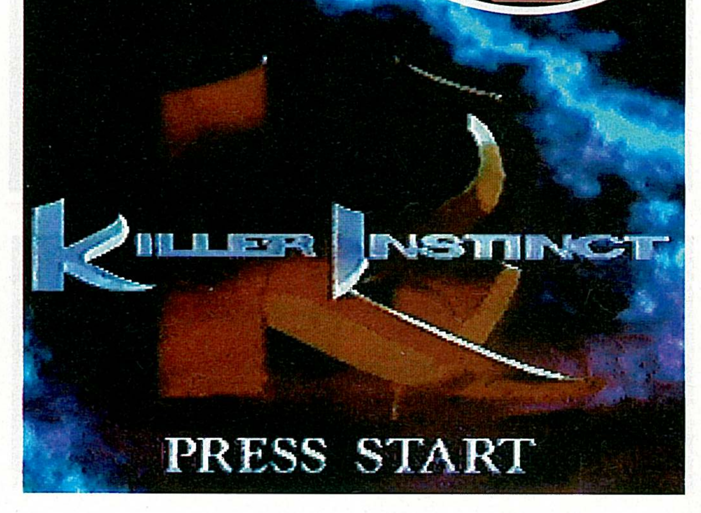
Pues todo eso puede quedarse en una minucia, en una simple anécdota, si atendemos a las cifras que va a mover el **márketing de 'Killer Instinct'**: *20 millones de dólares, lo que al cambio vienen a ser* **unos 2.600 millones de pesetas**.

Hay que reconocer que la cifra marea, pero también que le va al pelo al objetivo que se persigue: **Nintendo espera vender cuatro millones de unidades en todo el mundo**. *Y que quede claro lo de todo el mundo, OK?*

Esta vez, a los acostumbrados anuncios en prensa, radio y televisión (que habitualmente precisa una campaña de este tipo) se les va a unir **una agradable sorpresa para recompensar a los usuarios yankees que compren los dos primeros millones de cartuchos**. *Estos afortunados* **recibirán, junto a su juego de 'Killer Instinct,' un CD con quince canciones creadas *ad hoc* por la gente de Rare**.

'Killer Cuts', *que así se llama el compacto, serán* **45 minutos** *de* **música marchosilla y sonido tecno** *súper bailable que, ¡tachán!, también oiremos en España.* **¿Síií? Pues sí, hemos sabido por boca de Nintendo que todos los cartuchos K.I. que se vendan aquí, irán acompañados de su correspondiente 'Killer' CD. Todo un notición.**





Glacius versus Combo



Al ejecutar algunos golpes, seremos testigos de secuencias de 'morphing' como ésta en la que Orchid se transforma en un felino.



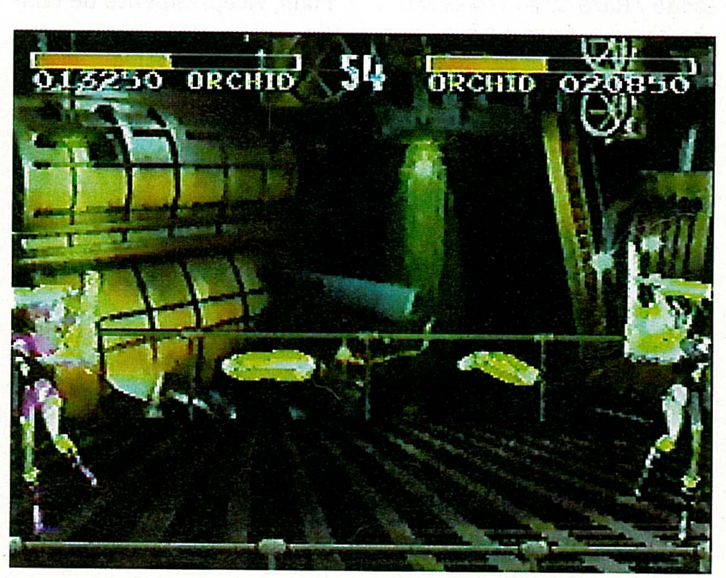
'Killer Instinct' se concretará en una placa de 32 megas capaz de soportar los diez personajes y todos los golpes que ahora podemos admirar en la recreativa.

tendo América, *dixit*: "Todavía hay mucho por ver en el soporte de 16 bits; el fenomenal éxito de **'Donkey Kong Country'** sólo fue el principio. Con el talento combinado de **Nintendo** y **Rare**, **'Killer Instinct'** proporcionará a los consumidores **gráficos similares a los del arcade**, rivalizando con los de los sistemas de 32 bits, y sólo **por el precio de un cartucho de 16 bits**".

Manos a la obra pues, que esqueletos, renderizaciones, estaciones de trabajo **Silicon Graphics** y software de **Alias** harían el resto. La primera versión casera de **'Killer Instinct'** estaba en marcha, e iba a concretarse sobre una placa de 32 megas. El trabajo realizado, como veis, no puede ser mejor. Se comenta que el juego de **Ultra** va a **mejorar** la calidad de la recreativa, **pero** ¿qué se puede esperar del de **Super**?

Gráficos + Jugabilidad = Calidad

En principio, parece que **todos los personajes originales** estarán **presentes**, con lo cual nuestra atención deberá centrarse en aspectos gráficos y de jugabilidad principalmente. En cuanto a los primeros, **el scroll y las texturas utilizadas** van a **permitir**





La versión para Super pondrá a vuestra disposición todo el sistema de combos y golpes especiales que contiene la recreativa. 'Release moves', 'shadow moves', 'danger moves', etc. jugarán un papel primordial en los combates, y el mensaje en pantalla de esta imagen da buena fe de ello.



que los **escenarios** aparezcan incluso **más detallados**.

Efectos como **lámparas balanceándose en la oscuridad** (ya vistos en **'DKC'**) o, sobre todo, el **reflejo perfecto de las figuras** de los luchadores **en el suelo**, se contarán entre los más sorprendentes. Tampoco la **luminosidad** y los destellos que se producirán al ejecutar algunas magias perderán un ápice de intensidad. Quizá el único punto en el que se aprecie claramente que **los programadores han debido meter la tijera** es **en** el de **las secuencias de animación** de la recreativa, precediendo y poniendo punto final a los combates. Ahora quedarán **reducidas a imágenes fijas**, pero no por ello carentes de espectacularidad.

Por el lado de la jugabilidad, **todos los golpes especiales** que miles de aficionados emplean hoy en día en los salones recreativos **estarán a vuestra disposición**: *release moves*, *shadow moves*, *danger moves*, etc. Lo único que **cambiará será la forma de ejecutarlos durante los combates**, una modificación obligada por la distinta posición de los botones en el mando normal de la **Super**.

Eso sí, haceros con un *joystick* de **seis botones** y la similitud con el arcade aumentará notablemente.

Todavía nos queda jugarlo a fondo para poder emitir un juicio definitivo, pero las expectativas no pueden ser más alentadoras.

Ya sólo nos resta comentaros que para que el sueño pase de estas páginas a vuestra consola quedan apenas un par de meses, porque **Nintendo** ha anunciado que **el juego** saldrá **en España** a mediados de **septiembre**. Mientras, será tiempo para que la **Super** vaya adquiriendo el 'instinto asesino' imprescindible para combatir en **'Killer Instinct'**.



Vuelve la magia del rey de los monos

Donkey Kong Country 2: Diddy´s Kong Quest
Crónica de un regreso anunciado

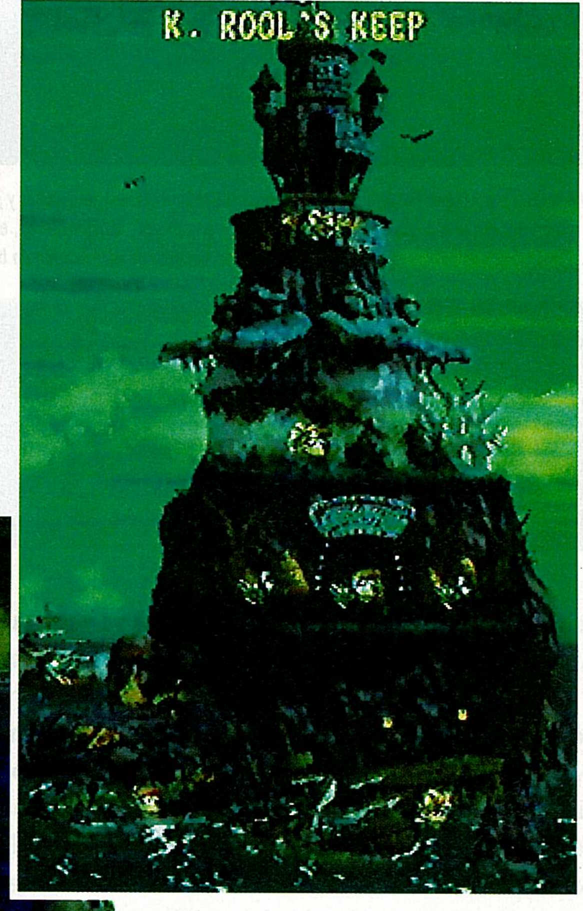
El mes de **diciembre de 1994** supuso el comienzo de la revolución. Desde entonces, nada ha sido igual. No podía serlo, porque tras aquella fecha se pasó a hablar de un antes y un después de **'Donkey Kong Country'**, el juego que puso 'patas arriba' el mundo del 'ocio' doméstico. Con él, sus texturas, sus volúmenes y su tridimensionalidad, **Nintendo** y **Rare** nos hicieron soñar con que los bits de nuestra **Super** se habían multiplicado por dos.

Apenas ha pasado medio año desde entonces y sabemos que las cosas vuelven a estar intranquilas en el país de **Donkey Kong**. Las noticias nos hablan de **'Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest'**, **la segunda parte del *best seller* de la SNES**, y nos dicen que su armadura, su química y sus engranajes van a ser similares a los ya conocidos.

¿Más de lo mismo o un lavado de cara para el rey de los juegos? Pues un poco de las dos cosas. Más de lo mismo porque la renombrada técnica **ACM** ha vuelto



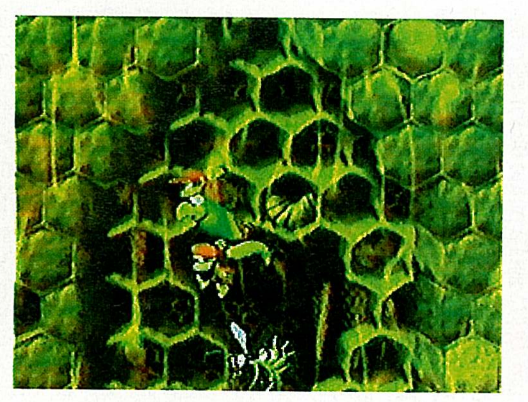
Este enemigo final repetirá presencia en el nuevo juego de Donkey Kong. Un sombrero de pirata y una rutina de ataque basada en el lanzamiento de huevos le darán un aire diferente.





Pese a lo que pueda desprenderse de la tira de abajo, 'DKC2' incluirá nuevos niveles que comenzarán en el barco pirata de King K.Rool (arriba) y seguirán en la isla de los Kremlings (arriba a la derecha).





Los personajes secundarios seguirán teniendo un papel decisivo en el desarrollo de la aventura. Caras nuevas, como las de una araña o una serpiente, se combinarán con una mayor participación del loro Squawks.

a dotar de vida a los personajes, si bien cuentan que su capacidad ha sido realzada para conseguir **mejores efectos 3D y unos colores más vivos en pantalla**. Y más de lo mismo porque la mecánica de juego, con más de **cien niveles**, será muy parecida a la de la primera parte.

¿Cómo se compatibiliza esto con un lavado de cara? Pues **cambiando**, por ejemplo, **el contexto en el que se desarrolla la aventura**, que va a comenzar do. Cambia también el plantel de personajes secundarios. Tendrá **nuevos animales que harán el papel de Rambi, Expresso y compañía en la primera parte**. Por el momento, podemos hablaros de **una araña que llevará zapatillas de deporte y de una serpiente enrollada**, en el más amplio sentido de la palabra, sobre la que la pareja protagonista se desplazará saltando.

El protagonismo de Diddy Kong será la mayor diferencia de un juego que repetirá mecánica, pero cambiará personajes y desarrollo.

ahora en el galeón de **King K. Rool** para hacernos viajar después hasta la isla de los **Kremlings**. O variando el dúo de protagonistas. Resulta que el tema principal del **argumento va a ser la extraña desaparición del mismísimo Donkey Kong**, con lo que a su inseparable amigo **Diddy** le va a tocar la tarea de ir **en su búsqueda**, **acompañado**, eso sí, **de Dixie**, una monita de la que os damos más datos en otro apartado.

Pese al avanzado estado de preparación que se desprende de las imágenes que os ofrecemos, **'Donkey Kong Country 2'** no estará entre nosotros hasta el próximo **otoño/invierno**. Mojándonos podemos decir que quizá su aparición sea en octubre o noviembre, pero que conste que, de momento, lo único que está confirmado es la vuelta al poder de los monos renderizados de **Nintendo**. **La secuela está servida**.

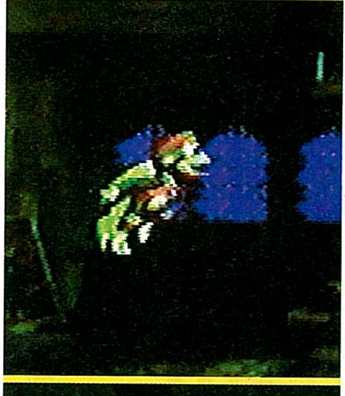
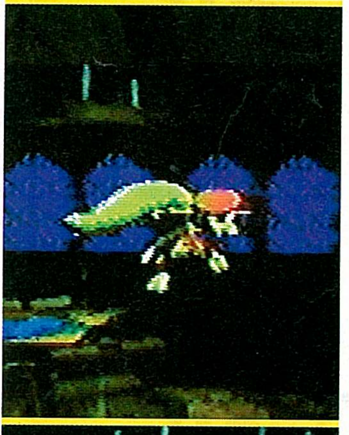
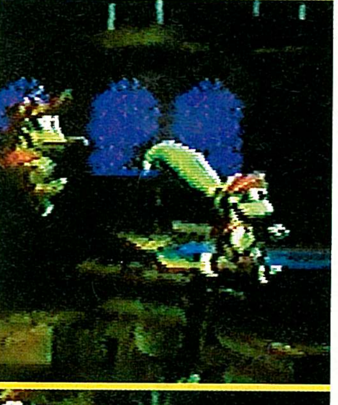
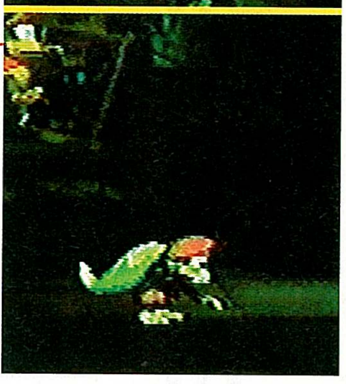
Dixie, la nueva chica Kong

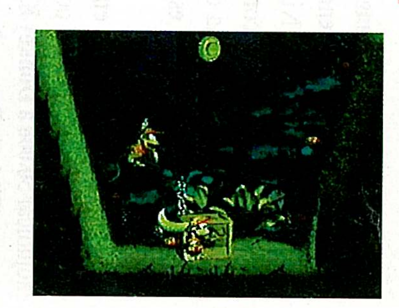
Tras decidir que **la desaparición de Donkey Kong** *fuera el* **tema principal del argumento** *de esta segunda parte del juego,* **la consiguiente ruptura de la pareja protagonista** *planteaba al equipo creativo de* **Rare** *una doble alternativa: o dejar a* **Diddy** *en solitario y acabar con el sistema de juego en dúo, o introducir un nuevo personaje que acompañase al intrépido chimpancé en el cumplimiento de su misión.*

Finalmente se optó por la segunda alternativa, y se decidió presentar en sociedad a **Dixie, una simpática monita a la que se le atribuye un romance con Diddy, aunque ninguno de los 'dos principales implicados' quieran reconocerlo**.

Amoríos aparte, el sprite de **Dixie** *será similar al de* **Diddy** *en todos los aspectos menos en uno de lo más curioso: llevará* **el pelo recogido en una coleta** *que tendrá un papel fundamental en la acción.*

Con ella podrá realizar **un ataque especial, amortiguar las caídas desde lugares elevados y, sobre todo, lanzar objetos y hasta a su propio compañero de aventura**. *Y es que, como dice el refrán: "quien bien te quiere te hará jugar..." Así que ya veis, ¿a que nunca os habías imaginado el poder que una simple e inocente coleta puede llegar a tener? Desde luego, las armas y poderes de los personajes en el mundo del videojuego son una caja de sorpresas. Nunca digas que ya lo has visto todo.*


La filial nipona va a echar el resto en una campaña que se promete enormemente competitiva

Nintendo ha fijado ya sus objetivos para la campaña de navidad

Nintendo Acción está en condiciones de adelantar las intenciones de Nintendo España en cuanto a ventas para la campaña navideña que se nos viene encima. La filial tiene claro qué títulos debe vender y cuántas unidades llegarán a los hogares de todos los 'Nintendo-adictos' del país.

170.000 cartuchos de Game Boy y algo más de 100.000 de Super Nintendo. Esas son las escalofriantes cifras que Nintendo España maneja en este momento con la mente puesta en la venidera campaña de navidad, **una campaña que se promete especialmente virulenta por cierto**.

De los 170.000 cartuchos en Game Boy que se piensa 'colocar entre el personal' hay que adjudicar **50.000 a Donkey Kong Land** y otro tanto a **Kirby´s Dream Land 2**. **Killer Instinct y Street Fighter**, por su parte, se 'quedarán' en los **35.000 por barba**.

En Super Nintendo, las cuentas salen más fácilmente. Los números se repartirán en un **60 a 40 entre un Killer Instinct** que veremos después del verano, y un **Donkey Kong Country II**, sin Donkey pero con Diddy, que llegará antes de que acabe el año.

Para hacer que todos estos números pasen del mero terreno de la especulación, **Nintendo España pondrá en marcha una estudiada campaña de marketing** que comenzará en breve y terminará hacia diciembre. Habrá publicidad en prensa, en algunos casos **spots de televisión**, y siempre, un equipo humano volcado como nunca en la consecución de los objetivos. Lo del equipo viene a cuento de que este año la gente de Nintendo va a tener que hilar muy fino. No hay que olvidar que están al caer las súper máquinas de Sega y Sony, y que el consumidor se va a ver excesivamente atosigado en un año que no ha sido bueno para todos.

Patrocina unos cursos de programación de videojuegos

Nintendo cuida la 'escuela de Miyamotos'

En una muestra de su preocupación por la 'cantera', **Nintendo ha decidido patrocinar los cursos de programación de videojuegos que una escuela llamada Digipen** impartirá a partir del mes de julio en Vancouver. Los **60 afortunados estudiantes** que consigan plaza en Digipen aprenderán a manejar las técnicas y entresijos necesarios para crear un juego de Super Nintendo e incluso de Virtual

Empezamos con nombres propios. Andrew Bagney, director general de Nintendo España hasta hace menos de un mes, ha pasado a ocupar el puesto de presidente de la compañía. No ha sido la única modificación en el equipo que mueve la filial nipona en España. También hemos de notificar la incorporación de Tetsuo Yamada, antes hombre de Konami, a las filas de Nintendo.

FIFA 96 está al caer. La promesa de Electronic Arts se nos puede ir para final de año, pero lo que es casi seguro es que será lanzada al mismo tiempo que el resto de versiones de uno de los títulos más esperados.

La película de los Power Rangers está a punto de ser estrenada. La movida cinematográfica de los Jason, Trini, Zack y compañía llegará a lo largo del mes que viene. Inmediatamente después saldrá a la calle una versión Super Nintendo del film.

Civilization, el popular juego que Sid Meier concibió para PC, está siendo versionado para Super Nintendo. Este híbrido entre Power Monger, Sim City y Mega-lo-Mania puede ver la luz a lo largo de este mismo Otoño, al menos en tierras niponas donde ya lo esperan impaciente. Ya veremos qué pasa en Europa.

Boy. Pero esto no [illegible] compañía japonesa irremediablemente. Tanto Nintendo como la propia Digipen han dejado claro que, una vez acabado el curso, **los graduados serán completamente libres para guiar sus pasos profesionales hacia donde ellos decidan**.

Los requisitos necesarios para aspirar a entrar en el curso son: una amplia base matemática y, por si no habíamos hablado de precios, la módica cantidad de **6.000 dólares anuales** (700.000 pesetas) que es lo que cuestan los **dos años de aprendizaje**.

Tres títulos consagrados ya cuentan con su propia serie de dibujos animados

El videojuego tambien hace 'zapping'

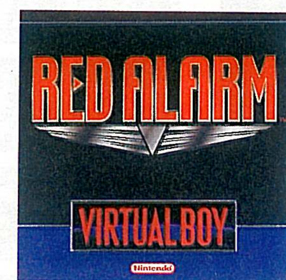
En las **televisiones estadounidenses se llevan las series de dibujos animados protagonizadas por héroes del videojuego**. La de más éxito y tradición es, por el momento, **Mega Man**, cuya productora acaba de anunciar hace nada la **producción de trece nuevos capítulos semanales para seguir siendo la número uno de audiencia**.

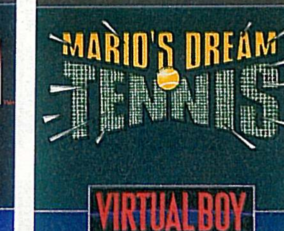
En todo caso será mejor que no se confíe, porque se le avecinan dos nuevos competidores de renombre. Nos referimos a **Earthworm Jim**, que a partir de **Septiembre llenará media hora de las mañanas de los sábados de la mano de Universal Cartoon Studios**. Y también a los **dieciséis luchadores de Street Fighter**, quienes después de hacer sus **pinitos en cine y Anime** (aunque aún no se haya editado en España) se van a atrever ahora también con **trece episodios en los que lucharán contra M.Bison** recorriendo varios continentes. Desde luego, con series así da gusto hacer zapping. A ver si en España también tenemos la oportunidad de disfrutar con el mando a distancia. Hasta ahora, nada de nada.

¿Llegara a España la maquina virtual de Nintendo?

Crecen las dificultades en torno al lanzamiento de Virtual Boy

Aunque Nintendo pondrá a la venta su Virtual Boy en Estados Unidos el día 14 de agosto, aún nadie ha confirmado una posible fecha de aparición de la máquina de 32 bits en el mercado europeo.





Carátulas de juegos para Virtual Boy ya disponibles.

Que Virtual Boy no es precisamente una máquina cualquiera, eso lo entiende todo el mundo. Pero que **pudieran existir tantas dificultades a la hora de transmitir lo que es capaz de hacer la máquina de Nintendo**, eso ya ha pillado por sorpresa a todo el mundo. Es obvio que una consola de esas características tan virtuales **necesita de un apoyo que vaya más allá del papel y la impresión de pantallas**, que es lo que solemos hacer con el resto de juegos. Queda claro por tanto que la estrategia debe ir por otro lado. ¿Por dónde? Pues existen varias vías. Una primera y drástica **pasaría por prescindir del Virtual Boy**, al menos en España. Con lo que se avecina en cuestión de nuevas máquinas, y ya que Nintendo ha decidido apostar de momento por lo que hay, sería muy arriesgado comprometerse a comercializar algo que exige una comunicación tan complicada. La segunda, algo más costosa, incluiría algo así como un **tour de demostración Virtual Boy** que permitiera a los chavales colocarse ante el Virtual Bo y admirar su sensación de profundidad 3-D. La ventaja de este sistema es que el chaval no se quedaría simplemente con la nota bicolor que manda en estos juegos, el pero es: **¿cuánto le supondría a Nintendo económicamente el 'giro'?** Demasiado como para pensárselo, ¿verdad?

Ya está disponible en el Reino Unido la versión 'leída' del juego 'Rise of The Robots'. La novela, que lleva por nombre Rise of the Robots: The Novel, ha sido escrita por Jim Murdoch y se vende en tierras británicas al precio de 4.99 Libras. Y ya que vamos de intelectuales, que sepáis que también están a punto de ver la luz otras dos novelitas sobre Street Fighter. Sus nombres, 'Yar Attack' y 'Dragon's Breath'; el precio, 3.99 Libras cada una; y el autor, Neil Herbert.

Tras el fichaje de ocho "talentos"

Acclaim refuerza su compromiso con el cómic

Desde principios de año vienen trabajando en la **división de cómics de Acclaim ocho afamados dibujantes y guionistas** que persiguen una mejora en la **calidad editorial y artística de algunos de los títulos de esta división**. Entre ellos podemos citar a **Dan Jurgens**, que estuvo detrás de la serie 'La muerte y el retorno de Superman' y que ahora se encargará de 'Solar, Man of the Atom'; **Paul Gulacy**, que dibujará ahora también 'Turok: Dinosaur Hunter', tras su trabajo en 'Batman vs Predator'; o **Norm Breyfogle**, que se encargará de la serie de Valiant, 'Bloodshot'.

Con estos fichajes, Acclaim pretende **reforzar una división cuyo trabajo más conocido en España quizás haya sido hasta ahora la serie Mortal Kombat**.



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
Centros Mail en España
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FROM MARS - 11800
CLAYFIGHTER 2 - 12990
DEMON'S CREST - 11990
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
EARTH WORM JIM - 12990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
ILUSION OF TIME - 11990
INDIANA JONES - 12990
INDY CAR - 10990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
KICK OFF 3 - 12990
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE - CONS
LORDS OF THE RING - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MORTAL KOMBAT II - 11990
NBA 95 - 12990
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGEMASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
REY LEON - 12990
ROBOCOP VS TERMIN. - 11990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STAR FLEET ACADEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER PUNCH OUT - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
TRUE LIES - 11990
UNI RALLY - 9490
X-MEN - 12990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
CLAYMATES - 5490
DRACULA - 2990
F-ZERO - 3995
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
HULK - 4990
JAMES BOND JR. - 2990
JURASSIC PARK - 4990
JURASSIC PARK 2 - 6990
LEGEND OF MISTICAL NINJA - 5490
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MANIA - 6990
MORTAL COMBAT - 5490
PLOK - 3995
RAINBOW BELL ADV - 5490
RISE OF THE ROBOT - 3990
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
STAR WARS - 3995
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 4995
STREET FIGHTER 2 - 3995
S. EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUP GHOULS'N GHOSTS - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MARIO WORLD - 3995
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 2990
SYVALION - 5490
THE HUMANS - 4990
TIME TRAX - 3990
TINY TOONS - 5490
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
TURN & BURN - 5990
TURTLES TOURN. FIGHTER - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
PERIFERICOS SN
ADAPTADOR 6 JUGADORES
P.V.P. - 3490
SN PRO PAD
P.V.P. - 2490
CONTROL PAD SIN CABLE INFRARED
P.V.P. - 3990
SN PROGRAM STICK
P.V.P. - 5990
PERIFERICOS GB
ADAPTADOR CORRIENTE
P.V.P. - 1295
BATERIA RECARGABLE
P.V.P. - 3900
HANDY TRAY
P.V.P. - 995
LUZ Y LUPA
P.V.P. - 2595
CONSOLAS
CONSOLA SUPER NINTENDO
+ SUPER MARIO ALL-STARS
incluye 4 JUEGOS
14.990
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA GAMEBOY
6.990
GAMEBOY + ZELDA
9.990
GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIOLAND 2
12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition
9.990
AMARILLA • BLANCA • NEGRA • ROJA • VERDE • TRANSPARENTE
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN - 5990
BATMAN (Animated Series) - 5490
DESERT STRIKE - 5990
DONKEY KONG - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
FIFA SOCCER - 6990
FLINTSTONES - 4290
INDY - 5990
JIMMY CONNOR'S - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LOS PITUFOS - 5990
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICROMACHINES - 6490
MORTAL KOMBAT II - 5990
NBA JAM - 6490
POP & TWINBEE - 5490
PAGEMASTER - 5490
REY LEON - 6490
SEA QUEST - 5990
SOCCER - 5490
STARGATE - 5990
S. MARIO LAND 3 - 5990
SUPER SPACE INVADERS - 4990
TETRIS 2 - 5990
TINY TOONS II - 5490
TRUE LIES - 5990
TURTLES III - 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA - 5990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3
P.V.P. - 2495
PROBOTECTOR 2
P.V.P. - 2990
SUPER MARIOLAND II
P.V.P. - 2995
ADV. OF STAR SAVER 1995
BOULDER DASH 1495
CHOPLIFTER III 2490
COOL SPOT 2490
COOL WORLD 2490
HOME ALONE 1990
JORDAN VS BIRD 1990
KUNG FU MASTER 1495
MUHAMMAD A.BOXING 2490
NAVY SEALS 2990
NEW CHESS MASTER 1990
PARASOL STARS 2990
PIMBALL REV.GATOR 1495
PRINCE VALIANT 2990
RODLAND 1990
SPANKY'S QUEST 1995
STAR TREK: NEXT GEN 2490
STAR WARS 2495
SUPER JAMES POND 2490
SUPER MARIOLAND 2495
TETRIS 3990
TIP OFF
TOP RANKING TENNIS
ZOOL
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL

Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.

Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)

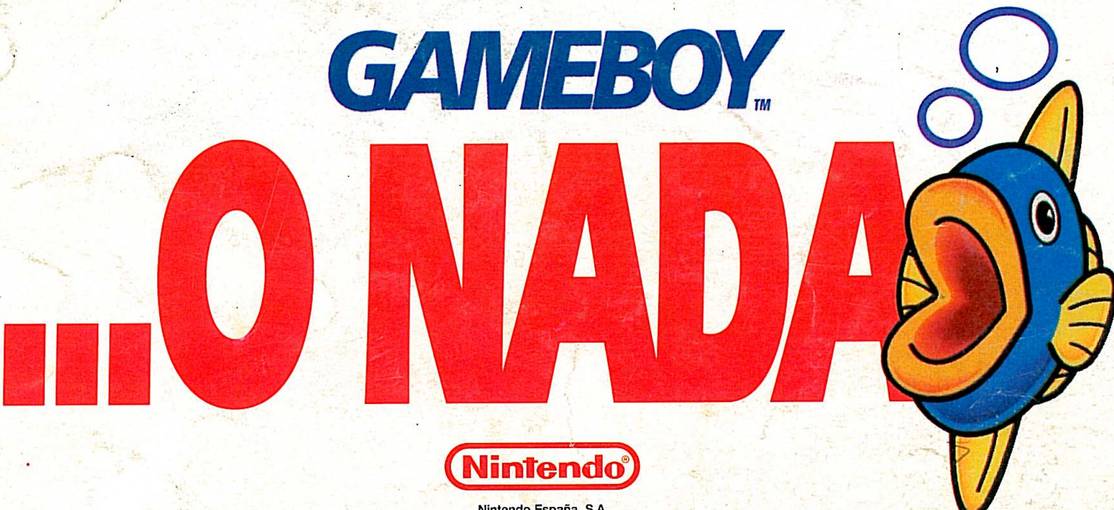
Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Por favor, llama de 9 a 14.30h. y de 16 a 18.30h.

AQUÍ, EL QUE NO CORRE, VUELA

GAME BOY
KIRBY'S DREAM LAND 2
Nintendo

KIRBY HA VUELTO DEVORANDOLO TODO, POR TIERRA, MAR Y AIRE. Y SE HA TRAIDO A SUS **3 MEJORES AMIGOS**: EL HAMSTER RICK, EL PEZ KINE Y EL BUHO COO. ELLOS LE AYUDARAN A VENCER AL DESPIADADO DARK MATTER Y A RECUPERAR EL ARCO IRIS QUE LES LLEVARA A DREAM LAND.

! NO TE QUEDES AHI PARADO Y CORRE A COMPRARTELO... O MEJOR, VUELA !



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Solero&Solero